



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro



ISTITUTO COMPRENSIVO VR 11 – VERONA, BORGO ROMA OVEST

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO “MARIO MAZZA”

CLASSE III A

Insegnanti: **BENEDETTA CALDARONE** (scienze), **LAURA COBELLI** (italiano), **GIORGIA MAZZUCCO** (tecnologia), **MARTA TUBINI** (arte)



BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Favorire la socializzazione e l'inclusione nel rispetto delle regole di convivenza civile. Comprendere ed accogliere le diversità. Valorizzare le potenzialità espressive individuali. Acquisire consapevolezza dei limiti naturali del nostro pianeta allo scopo di favorire un utilizzo più sostenibile delle risorse per un futuro migliore per tutti.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Competenza in materia di cittadinanza

Competenze correlate:

Competenza alfabetico funzionale

Competenza digitale

Competenza imprenditoriale, creatività e spirito d'iniziativa

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenza di base in Scienze e Tecnologia

TITOLO DELL'UDA

S.O.S. Pianeta Terra in stop motion



DISCIPLINE COINVOLTE:

Arte

Italiano

Scienze

Tecnologia

LABORATORI UTILIZZATI:

- Teatro (lettura espressiva)
- Tecnologia (tecniche di ripresa e post produzione video; animazione in stop motion)
- Arti visive

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Progettazione e preparazione dei materiali per le riprese

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Video d'animazione in modalità stop motion sugli obiettivi dell'Agenda 2030

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

ARTE: elaborazione storyboard e manufatti creativi per set fotografico; progettazione di un pieghevole per sensibilizzare e promuovere gli obiettivi dell'Agenda 2030

ITALIANO: ideazione e stesura del racconto

TECNOLOGIA: modellini in cartoncino e brochure

UNITA' DI APPRENDIMENTO (F. Da Re) consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce	
Denominazione – titolo dell'UDA	S.O.S. PIANETA TERRA in stop motion
Compito autentico/ di realtà (specificare i fattori caratteristici: descrizione sommaria di cosa si chiede di fare; scopo del percorso; modalità di lavoro (gruppi – frontale – lezioni dialogate – circoli – momenti assembleari))	<p>Fattori caratteristici: leggere, capire e commentare i 17 obiettivi dell'Agenda 2030. Raccogliere immagini e informazioni sui seguenti temi e obiettivi ambientali e socio-economici da raggiungere: 1) eliminare la povertà dal mondo, 2) Sconfiggere la fame nel mondo 3) Cure e benessere per tutti 4) Istruzione di qualità per tutti 5) Uguali diritti per donne e uomini, 6) disponibilità e gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie 7) Energia pulita globale 8) Sviluppo economico e lavoro per tutti 9) nuove tecnologie per l'industria 10) sconfiggere la povertà e la fame nel mondo 11) città vivibili e sicure 12) consumare prodotti sostenibili 13) fermare il riscaldamento globale 14) conservare il mare e le sue risorse 15) sulla terra conservare la biodiversità 16) creare delle società pacifiche e giuste 17) far collaborare paesi e organizzazioni</p> <p>Scopo del percorso: realizzare un video in stop motion per sensibilizzare e promuovere uno sviluppo sostenibile</p> <p>Modalità di lavoro: si alterneranno lezioni frontali, dialogate a momenti assembleari e brainstorming. Cooperative learning e peer tutoring. Didattica laboratoriale.</p>
Discipline e laboratori (cosa si farà e cosa serve per svolgere il compito di realtà?)	<p>ARTE: storyboard del video; progettare e realizzare oggetti in 3D (anche attraverso la manipolazione della plastilina); allestimento set fotografico. Videoriprese. Post-produzione e montaggio video. Realizzare una brochure pieghevole sul tema Agenda 2030 dove i ragazzi si impegnano in prima persona, per spiegare ad amici e parenti l'importanza dell'iniziativa e suggerire comportamenti da adottare nella vita quotidiana al fine del raggiungimento degli obiettivi stessi. Il progetto deve essere stampabile e pieghevole (a libro, a fisarmonica, poster pieghevole, rotondo ecc.).</p> <p>SCIENZE: Le malattie climatiche: riflessioni e realizzazioni di poster con degli oggetti tridimensionali in rilievo e creazione di uno slogan: "La salute della Terra è la nostra". Creazione di lampade a tema marino utilizzando materiale plastico e rifiuti rinvenuti sulle spiagge per sensibilizzare la società nei confronti dell'EMERGENZA OCEANI.</p> <p>TECNOLOGIA: i pannelli solari termici e le centrali elettriche solari a concentrazione. Esecuzione di riproduzioni tridimensionali in cartoncino dei componenti per esplicitarne il funzionamento. Redazione di infografica, o brochure o volantino, in cui si invitano governanti e cittadini ad orientarsi verso l'utilizzo massivo di questa forma di energia rinnovabile e alternativa</p>



Competenza chiave EU da sviluppare prioritariamente – Quali aspetti svilupperemo?	Competenza in materia di cittadinanza <i>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Impegno nel portare a termine il lavoro intrapreso. Rispetto delle regole condivise. Collaborazione ed interazione</i>
Prodotto ATTESO e DESTINATARIO (+ prodotti intermedi)	Prodotto atteso: Video in stop motion Compito di realtà: progettazione e preparazione dei materiali per le riprese Destinatari: da presentare a compagni, docenti e dirigente. Il video verrà condiviso sul sito della scuola.
Verifiche autentiche intermedie e finali	ARTE: elaborazione dello storyboard; ideazione e costruzione materiali di scene e set fotografico; progettazione di una brochure pieghevole sul tema Agenda 2030 TECNOLOGIA: modellini in cartoncino e brochure ITALIANO: ideazione e stesura del racconto
Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)	<ol style="list-style-type: none">1. problematizzazione: presentazione del compito e organizzazione2.3. dall'idea al racconto per immagini4. elaborazione dello storyboard5. realizzazione materiali di scena e set fotografico6. produzione video in stop motion e brochure pieghevole7. presentazione prodotto in aula polifunzionale e condivisione8. riflessione autorientativa finale
Tempi	Da marzo a maggio



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

PIANO DI LAVORO

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti	Tempi	Evidenze per la Valutazione
1 PROBLEMATIZZAZIONE, PRESENTAZIONE DEL COMPITO E ORGANIZZAZIONE	Ascolta e partecipa alla conversazione facendo proposte. Lavoro individuale	Presenta il problema e il compito nelle sue fasi essenziali; lancia e stimola l'attività di brainstorming mirata all'ideazione e messa a punto del percorso di lavoro. Comprendere la tecnica base della stop-motion.	Gli studenti sono coinvolti, informati e motivati. Prime ipotesi progettuali. Presentazione alle famiglie e al resto del team / CdC	2 ore	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE 1.1 Interagire in situazioni comunicative
3 DALL'IDEA AL RACCONTO PER IMMAGINI: SCELTA GOAL DALL'AGENDA 2030 DA RAPPRESENTARE	Si documenta, condivide informazioni Lavoro a coppie	<i>Presenta i 17 obiettivi dell'Agenda 2030. Invita alla riflessione e propone una raccolta di informazioni riguardo alle tematiche sulle quali lavorare-</i> <i>Stimola l'ideazione di un racconto per immagini da scrivere e definire prima di iniziare la produzione.</i> <i>Invita ad organizzare il pensiero, sollecita lo storytelling</i>	Organizzano le idee ed elaborano brevi storie Identificano e creano i personaggi necessari e gli elementi scenografici utili a creare il contesto. Scrivono la sceneggiatura	4 ore	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE <i>Ascolto, lettura, comprensione e produzione</i>
2 LO STORYBOARD	Progetta e disegna; crea sequenze; prende appunti e note; aggiunge il testo Lavoro a coppie e piccolo gruppo	Aiuta a ridimensionare la storia, scegliere gli elementi importanti. Stimola la semplificazione e la selezione delle scene,	<i>Gli studenti creare uno storyboard sul quale riassumere i punti chiave della storia (le azioni principali), trasformando il racconto in sequenze di fotogrammi</i>	3 ore	COMPETENZA IMPRENDITORIALE <i>Realizzazione di progetti</i> CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI <i>Padroneggiare gli strumenti e le tecniche</i>
4 ELABORAZIONE MATERIALI, SCENOGRAFIE E SET	Rielabora creativamente manufatti e/o artefatti creativi	<i>Propone la visione di film e video in stop motion per stimolare la fantasia e la creatività. Invita a riflettere sul</i>	Realizzano prodotti (personaggi e elementi scenografici) nei materiali più consoni, definiti insieme al docente (plastilina, cartoncino, ecc.).	8 ore	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI



FOTOGRAFICO PER STOP MOTION	applicando le diverse tecniche disciplinari Lavoro di gruppo	<i>processo di lavoro.</i> Suggestisce materiali, tecniche e soluzioni ai problemi. Crea gruppi di lavoro di 4/5 allievi al massimo, ognuno dei quali deve seguire alcune tappe di progettazione prima di avviare il lavoro di animazione vero e proprio.			<i>Padroneggiare gli strumenti e le tecniche</i> COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA <i>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetto delle regole condivise.</i>
5 PRODUZIONE DEL VIDEO IN STOP MOTION	<i>Ascolta, legge e ricerca informazioni. Sperimenta attivamente in aula informatica, con strumenti digitali.</i> Lavoro di gruppo	Presenta le principali tecniche di ripresa fotografica, montaggio e sonorizzazione. Propone programmi di editing per caricare fotografie e trasformarle in una storia digitale. Suddivide ruoli e incarichi. Supervisiona il lavoro dei gruppi.	Collaborano fra loro, si organizzano accettando ruoli e incarichi: - chi si occuperà della ripresa delle varie scene - chi di allestire le scenografie - chi dei movimenti degli oggetti e dei personaggi - chi di registrare l'audio (voci) - chi di ricercare effetti sonori (rumori d'ambiente) e accompagnamento musicale	6 ore	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA DIGITALE
6 PRESENTAZIONE PRODOTTO IN AULA POLIFUNZIONALE	Partecipa attivamente alla presentazione, collaborando, rispettando regole e ruoli	Coordina l'organizzazione dell'evento. Promuove la cooperazione tra alunni.	Rappresentazione in aula polifunzionale per compagni, docenti, dirigente e genitori.	1 ora	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Impegno nel portare a termine il lavoro intrapreso.
7 RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE	Gli studenti, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto. Esprimono valutazioni e autovalutazioni	Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti; consegna eventuali schede scritte (schema di relazione finale oppure questionario di gradimento/autopercezione/autovalutazione anche con smile).	L'esperienza è interiorizzata e valutata attraverso La compilazione di una griglia di gradimento / autopercezione / autovalutazione / autoorientativa e Una relazione di fine percorso..	2 ore	COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE Autovaluta



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

	collettive e personali su quanto attuato, riflettono sui loro percorsi anche in chiave orientativa.				
--	---	--	--	--	--

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

(riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento)

Competenze chiave EU 2018	Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018	Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Rispetto di sé e degli altri Collaborazione ed interazione Impegno nel portare a termine il lavoro intrapreso Rispetto delle regole condivise	Rispettare le regole della scuola e metterle in atto, collaborando all'elaborazione delle regole della classe, assumendosi le conseguenze dei propri comportamenti (senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni).
COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (con riguardo al patrimonio letterario, artistico)	Esprimersi e comunicare Espressione delle proprie capacità Padroneggiare gli strumenti	Realizzare e rielaborare manufatti ed elaborati plastici/grafici/pittorici/misti/multimediali sulla base di un progetto, utilizzando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo e plastico, scegliendo tecniche, materiali e strumenti differenti.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Gestire e realizzare progetti.	Dimostrare originalità e spirito d'iniziativa nella realizzazione dei progetti. Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche. Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto al progetto da realizzare.
COMPETENZA DIGITALE	Comunicare mediante la pluralità dei linguaggi tecnologici.	Utilizzare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

Indicazioni di lavoro

Prendere in visione i livelli di competenza come vengono descritti nella certificazione delle competenze del modello MIUR e i due esempi di rubriche riportati sotto.

Descrivere nei successivi format di rubrica vuoti i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare utilizzando i format DIF con le evidenze delle competenze EU 2018 selezionate dal Gruppo DIF (griglie nere che vi verranno inviate)

COMPETENZA CHIAVE: IN MATERIA DI CITTADINANZA				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
<p>Rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p> <p><i>(E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri)</i></p>	Ha sufficiente cura di sé; rispetta in modo poco adeguato gli altri e gli ambienti, e, con la guida, ne utilizza risorse e materiali.	Ha discreta cura di sé; rispetta in modo adeguato gli altri e gli ambienti, utilizzandone con sufficiente pertinenza risorse e materiali.	Ha buona cura di sé; rispetta in modo responsabile gli altri e gli ambienti, utilizzandone con pertinenza risorse e materiali.	Ha massima cura di sé; rispetta in modo consapevole e responsabile gli altri e gli ambienti, utilizzandone con pertinenza risorse e materiali. Promuove efficacemente negli altri il rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente.
Collaborazione ed interazione.	Interagisce con gli altri in modo limitato e collabora solo se sollecitato.	Interagisce con gli altri, cercando di collaborare e di condividere azioni orientate all'interesse comune.	Interagisce attivamente con gli altri, mettendo in atto comportamenti collaborativi e proponendo azioni orientate all'interesse comune.	Interagisce costruttivamente con gli altri nel rispetto dei diversi punti di vista, mettendo in atto comportamenti collaborativi e cooperativi, attuando azioni orientate all'interesse comune.
Impegno nel portare a termine il lavoro intrapreso.	Svolge con incerta autonomia incarichi di responsabilità,	Svolge con apprezzabile autonomia e correttezza incarichi di responsabilità, necessitando di tempi più distesi	Svolge con buona autonomia e correttezza incarichi di responsabilità, individuando le fasi del lavoro e rispettando adeguatamente tempi e consegne.	Assume incarichi di responsabilità e li assolve con soddisfacente autonomia, completezza e correttezza, rispettando tempi e consegne, individuando le fasi del lavoro e predisponendo il materiale necessario.
Rispetto delle regole condivise.	Rispetta saltuariamente le regole e, solo se guidato, adegua il suo comportamento.	Rispetta le regole, ma talvolta con qualche difficoltà.	Rispetta sempre le regole.	Rispetta le regole in tutte le situazioni, con senso di responsabilità e consapevolezza.

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato



Espressione delle proprie capacità e del proprio talento (Si impegna nei vari campi espressivi in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento)	Esprime le proprie potenzialità nei campi espressivi, artistici, musicali ed integra i diversi linguaggi solo riproducendo modelli precedentemente già noti..	Esprime parzialmente le proprie potenzialità nei campi espressivi, artistici, musicali ed integra i diversi linguaggi e si riferisce principalmente a modelli.	Esprime spontaneamente le proprie potenzialità nei campi espressivi, artistici, musicali ed integra i diversi linguaggi.	Esprime pienamente le proprie potenzialità con originalità nei campi espressivi, artistici, musicali ed integra i diversi linguaggi.
Padroneggiare gli strumenti e le tecniche (Produrre e rielaborare manufatti e/o artefatti creativi applicando le diverse tecniche disciplinari)	L'alunno produce elaborati elementari utilizzando poche regole della rappresentazione visiva. Applica in modo semplice strumenti e tecniche se opportunamente guidato	L'alunno produce elaborati ordinati utilizzando alcune regole della rappresentazione visiva. Applica in modo autonomo strumenti e tecniche disciplinari	L'alunno produce elaborati dettagliati utilizzando le regole della rappresentazione visiva evitando gli stereotipi. Applica consapevolmente strumenti e tecniche	L'alunno produce elaborati personali ed espressivi utilizzando le regole della rappresentazione visiva. Applica con padronanza strumenti e tecniche

COMPETENZA CHIAVE: IMPRENDITORIALE

Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Realizzazione di progetti (Dimostra originalità e spirito d'iniziativa nella pianificazione e gestione dei progetti)	Propone semplici idee, interagendo con gli altri su sollecitazione.	Propone idee e realizza progetti, interagendo adeguatamente con gli altri in uno scambio di aiuto reciproco.	Propone idee e realizza progetti, interagendo con gli altri in uno scambio di aiuto reciproco.	Propone in modo originale idee e realizza progetti, interagendo con gli altri in uno scambio di aiuto reciproco.

COMPETENZA CHIAVE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato

ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

Indicazioni di lavoro

Prendere in visione i livelli di competenza come vengono descritti NELLE GRIGLIE ELABORATE DA DIF e gli esempi di rubriche riportati sotto.
Descrivere i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare.

Livelli di certificazione delle competenze (modello primo ciclo e secondaria primo grado)

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Esempio di rubrica per il termine della scuola dell'infanzia

Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
In contesto di ascolto attivo ascolta e si esprime	In contesto di ascolto attivo ascolta a sua volta; quando la richiesta è formulata in modo semplice e chiaro interviene nella conversazione con qualche essenziale pensiero. Rispetta, se vengono ricordate, le regole fondamentali della comunicazione.	In contesto di ascolto attivo ascolta a sua volta; interviene nella conversazione con qualche pensiero. Rispetta le regole fondamentali della comunicazione..	In contesto di ascolto attivo ascolta attentamente; interviene nella conversazione con pensieri formulati in modo chiaro. Ascolta in genere le proposte degli altri. Rispetta le regole della comunicazione..	In contesto di ascolto attivo ascolta attentamente; interviene nella conversazione esprimendo anche una semplice opinione formulata in modo chiaro. Ascolta sempre le proposte degli altri. Rispetta con costanza le regole della comunicazione..



SCHEDA ORIENTATIVA

S.O.S. PIANETA TERRA

in stop motion

Indica con una X la risposta	SI'	A VOLTE	NO	MAI
L'attività svolta mi è piaciuta				
Ho partecipato con interesse				
Mi sono assunto delle responsabilità				
Sono riuscito/a ad esprimere le mie idee/opinioni				
Ho trovato un accordo con un compagno quando c'erano opinioni diverse				
Ho collaborato con i compagni proponendo idee e soluzioni				
Ho aiutato e incoraggiato i compagni quando erano in difficoltà				
Ho chiesto e accettato aiuto quando ero in difficoltà				

Rispondi brevemente alle seguenti domande

Quale attività hai saputo svolgere meglio? <i>(proporre idee, tradurle in immagini, realizzare manufatti creativi/artistici, fotografare, curare gli aspetti tecnici e musicali (luci, suoni, audio, montaggio), la ricerca delle informazioni, reperire i materiali ecc.)</i>	
In quale ti sei trovato più in difficoltà?	
Hai scoperto parti di te che non avevi mai esplorato?	



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

Che cosa hai imparato da questo lavoro?	
---	--