



disegnare il |



disegnare il |

TITOLO DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

FUMETTISTI NELLA STORIA

ISTITUTO COMPRENSIVO "Don Lorenzo Milani"

SCUOLA Primaria di Sommacampagna

CLASSE 4^A D

A.S. 2021-2022

Insegnanti Bellin Tecla e Rizzoli Fiorella



disegnare il

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Essere protagonisti del proprio percorso scolastico, approfondire il metodo di studio,
impegnarsi a lavorare con gli altri in maniera costruttiva.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Imparare ad imparare

Competenze correlate:

Alfabetica funzionale

Identità e consapevolezza culturale

Digitale

TITOLO DELL'UDA

FUMETTISTI nella STORIA

DISCIPLINE COINVOLTE:

Italiano

Storia

Arte

Informatica

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio di storia

Laboratorio di fumetto

Laboratorio di coding

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Realizzazione di un fumetto a fondo storico con possibile animazione.

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

Schema di civiltà (in gruppo)

Ideazione per punti di un possibile racconto (individuale)

Elaborazione della storia (in gruppo)



disegnare il |

CONSEGNA AGLI STUDENTI

FUMETTISTI nella STORIA

Cari ragazzi e ragazze,

anche quest'anno siamo pronti a ripartire con un nuovo progetto che ci vedrà lavorare insieme per creare delle storie nella storia, da trasformare poi in un fumetto.

Dovrete utilizzare il metodo di studio che stiamo imparando per conoscere e approfondire, in gruppo, alcune civiltà "minori" della storia antica.

Dopo aver letto e analizzato il materiale relativo alla civiltà assegnata, dovrete completare il quadro di civiltà che vi servirà come sfondo per inventare una storia. Con l'aiuto di una fumettista andrete ad illustrare, in un secondo momento, le parti principali di tale storia.

Successivamente il maestro Denis ci farà entrare nel mondo del coding arrivando a mostrarci come animare i personaggi al computer.

Ci saranno momenti in cui ascoltare attentamente ed altri di lavoro di gruppo o di impegno individuale, sarà sempre importante mettersi in gioco, fidarsi di chi vi guida, impegnarsi per sfruttare al meglio questa interessante opportunità.

Abbiamo scelto questo percorso perché possiate essere protagonisti del vostro percorso scolastico, approfondire il metodo di studio, impegnarvi a lavorare da soli e con gli altri in maniera costruttiva.

Affronteremo lo studio delle civiltà nei giovedì pomeriggio di gennaio, per poi scrivere la storia nella prima parte di febbraio.

Nella seconda parte di febbraio lavoreremo con la fumettista Chiara fino ad aprile per poi proseguire con il professor Denis per 7 lezioni.

Sarà emozionante condividere i prodotti finali con le vostre famiglie.

Noi maestre vi seguiremo osservando i vostri progressi nel lavorare da soli e in gruppo, nel sapervi relazionare con i compagni del gruppo. Valuteremo anche come strutturerete il vostro quadro di civiltà, il testo narrativo prodotto e il relativo fumetto.



disegnare il |

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
CONDIVISIONE DI SENSO	Ascolta con attenzione, pone domande, partecipa alla conversazione facendo eventuali proposte. Racconta (anche solo attraverso la lettura della lettera) ai propri genitori il percorso proposto per questo anno scolastico.	Presenta il percorso nelle sue varie fasi leggendo la lettera di consegna agli studenti, risponde ad eventuali domande che sorgono dai bambini. Consegna una copia della lettera di presentazione invitandoli a condividerla con la famiglia.	Gli studenti sono coinvolti, informati, motivati e entusiasti di condividere il progetto con la famiglia.	1,5 ore	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE Interagire in situazioni comunicative
REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTÀ	In gruppo legge il materiale relativo alla propria civiltà, evidenziando concetti e parole chiave. Sintetizza e organizza le informazioni principali realizzando il quadro della propria civiltà. Civiltà affrontate: la civiltà dell'indo; la civiltà del Gange; la civiltà dell'antica Cina; la civiltà degli Ebrei. Progetta individualmente la scaletta del racconto. In gruppo stende un breve racconto narrativo a sfondo storico.	Predisporre i gruppi di lavoro per il laboratorio sulle civiltà, prepara le consegne e fornisce il materiale su cui lavorare. Supervisiona il lavoro individuale e dei gruppi intervenendo dove necessario. Riprende le caratteristiche del testo narrativo. Organizza un laboratorio autogestito di produzione di un testo narrativo. Stimola e motiva i gruppi.	Esercitare il metodo di studio sperimentato in precedenza. Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni estrapolate da testi scritti. Produrre testi narrativi contestualizzati al periodo storico, corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale.	4-6 ore 6 ore	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE Comunicare in forma orale e scritta. Cercare, raccogliere ed elaborare informazioni. IMPARARE AD IMPARARE Gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Lavorare con gli altri in maniera costruttiva. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Conoscere le caratteristiche di altre culture. C. ALFABETICA FUNZIONALE Comunicare in forma orale e scritta.



disegnare il

	<p>A livello individuale realizza un bozzetto della storia.</p> <p>Partecipa ad alcune lezioni introduttive, con l'esperta, per conoscere il linguaggio del fumetto.</p> <p>In gruppo realizza una tavola di fumetto (suddivisione dei compiti).</p> <p>Durante il laboratorio di coding scopre un nuovo linguaggio e inizia ad usarlo.</p>	<p>Spiega la consegna</p> <p>Organizza il laboratorio curricolare con l'esperta esterna. L'esperta propone il linguaggio, le caratteristiche e le strutture del fumetto: diversi tipi di balloon, onomatopee, esercizi di ideazione e scrittura, ... Supporta il lavoro dei gruppi nella realizzazione del fumetto.</p> <p>Organizza il laboratorio curricolare con l'esperto esterno. L'esperto avvia gli alunni al linguaggio di base del coding e nello specifico di scratch.</p>	<p>Sequenziare una storia illustrando gli aspetti salienti</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base di semplici applicazioni informatiche</p>	<p>2 ore</p> <p>15 ore</p> <p>10 ore</p>	<p>C. ALFABETICA FUNZIONALE Capacità di elaborare informazioni</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Conoscere il patrimonio espressivo del fumetto.</p> <p>COMPETENZA DIGITALE Acquisire una prima alfabetizzazione informatica e digitale.</p>
VERIFICHE AUTENTICHE	<p>Elabora uno schema di civiltà (in gruppo)</p> <p>Elabora per punti un possibile racconto (individuale)</p> <p>Stende un testo narrativo a sfondo storico (in gruppo)</p> <p>Realizza un bozzetto della storia in sequenze (individuale)</p>	<p>Prepara le consegne. Prepara i materiali necessari. Controlla le modalità di interazione in gruppo, la pertinenza del lavoro prodotto e i tempi. Prepara le griglie di valutazione e le compila.</p>		<p>Durante i vari laboratori</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Comunicare in forma orale e scritta. Cercare, raccogliere ed elaborare informazioni. IMPARARE AD IMPARARE Gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Lavorare con gli altri in maniera costruttiva.</p>



disegnare il |

RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE	Gli studenti, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto. Esprimono valutazioni sul percorso e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato, riflettono sui loro percorsi anche in chiave orientativa.	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. Eventuali relazioni finali oppure griglia di gradimento/autopercezione/autovalutazione /griglie autoorientative.....	2 ore	COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE Autovaluta
--------------------------------------	--	---	--	-------	--



disegnare il |

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
IMPARARE AD IMPARARE	Gestisce efficacemente il tempo e le informazioni	Affronta il compito affidato e organizza i tempi a disposizione in modo efficace.
	Lavora con gli altri in maniera costruttiva	Collabora con gli altri per il bene comune (portare a termine il lavoro)
	È in grado di valutare il proprio lavoro	Riflette sui propri punti di forza e/ debolezze.
ALFABETICA FUNZIONALE	Interagisce in situazioni comunicative	L'alunno partecipa agli scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.
	Cerca, raccoglie ed elabora informazioni	Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
	Comunica in forma orale e scritta	Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
CONSAPEVOLEZZA ed ESPRESSIONE CULTURALE	Conosce le caratteristiche di altre culture	Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio, riconoscendo diversi tipi di fonte storica. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni che hanno caratterizzato la storia dell'umanità.
	Conosce e utilizza il patrimonio espressivo del fumetto	Progetta e realizza elaborati anche personali e creativi, utilizzando diverse tecniche e diversi materiali.
COMPETENZA DIGITALE	Acquisisce una prima alfabetizzazione informatica e digitale.	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.



disegnare il futuro

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 IMPARARE AD IMPARARE				
Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Riflette sui propri punti di forza e/o debolezze	Va aiutato a conoscere i propri punti di forza e criticità.	Si impegna a riconoscere i propri punti di forza e criticità.	Prende consapevolezza dei propri punti di forza e criticità.	Prende consapevolezza dei propri punti di forza e debolezze e sa farne motivo di riflessione e crescita personale.
Ascolta e rispetta le idee degli altri	Ascolta con fatica e non accetta le idee degli altri.	Ascolta in maniera discontinua e si avvia ad accettare idee diverse dalle proprie.	Ascolta con attenzione e coglie punti di vista diversi.	Ascolta i diversi punti di vista, è sensibile alle difficoltà dei compagni e cerca di prestare loro aiuto.
Lavora attivamente in coppia e in gruppo	Nel lavoro di gruppo fatica ad inserirsi nell'attività .	Nel lavoro di gruppo inizia ad avere un ruolo attivo.	Lavora in gruppo rispettando il ruolo degli altri.	Lavora in gruppo rispettando il ruolo degli altri e, se necessario, assume il ruolo di mediatore.
Sa essere propositivo	Si adegua alle decisioni del gruppo/ si estranea.	Ascolta con attenzione le decisioni degli altri.	Esponde le proprie idee.	Propone le proprie idee argomentandole.
Sa gestire le interazioni sociali	Gestisce con difficoltà le relazioni sociali.	Se guidato, gestisce le relazioni sociali.	Gestisce le relazioni sociali.	Gestisce le relazioni sociali e guida i compagni a gestire le proprie.
Impara dai propri errori	Va guidato a riconoscere l'errore.	Riconosce l'errore ma non corregge.	Riconosce l'errore e corregge	Impara dai propri errori.
È in grado di valutare il proprio lavoro.	Valuta il proprio lavoro se guidato dall'insegnante.	Va avviato alla valutazione del proprio lavoro.	Generalmente sa valutare il proprio lavoro.	Valuta in piena autonomia il proprio lavoro.
Sa applicare strategie diverse	Reitera la stessa strategia sbagliata, non tiene conto dei consigli.	Tenta di applicare una strategia consigliata.	Applica una nuova strategia consigliata.	Trova autonomamente una nuova strategia.



disegnare il |

**Facoltativo e da usare con gli studenti e CdC
Per avere sempre presente il cronoprogramma**

Fasi	TEMPI								
	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO
Condivisione Senso				Presentazione dell'UDA agli alunni/genitori					
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti				Laboratorio di storia	Laboratorio di scrittura. Inizio laboratorio di fumetto	Laboratorio di fumetto.	Laboratorio di fumetto. Laboratorio di coding	Laboratorio di coding	
Compiti di realtà Verifiche autentiche				Elaborazione dello schema di civiltà (in gruppo)	Schema del racconto (ind.) Stesura del racconto (in gruppo)	Bozzetto della storia in sequenze. (individuale)	Conclusione del fumetto (in gruppo)		
Riflessione								Autovalutazione dell'apprendimento	Autovalutazione dell'apprendimento