



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

L'INCONTRO: CONOSCERE SE' STESSI PER COMPRENDERE GLI ALTRI

ISTITUTO COMPRENSIVO 19

SCUOLA Guarino da Verona

CLASSE 3°A

A.S. 2022/2023

Insegnanti: Biasiolo Antonella Cobel Giovanna Avogaro Elisa

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

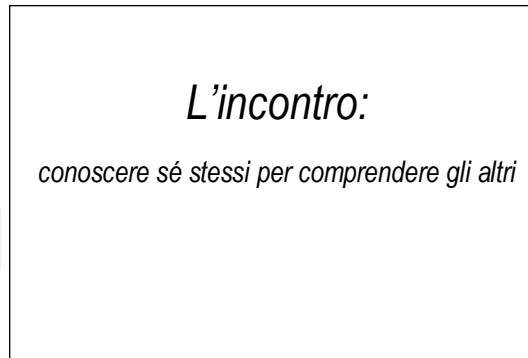
Sviluppare una consapevolezza del proprio essere e agire in relazione con sé stessi, con gli adulti e con i coetanei. Imparare ad esprimere le proprie emozioni e stati d'animo attraverso i linguaggi del corpo.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Competenza digitale



DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO
EDUCAZIONE FISICA
ARTE
MUSICA
EDUCAZIONE CIVICA
TECNOLOGIA
EDUCAZIONE DIGITALE

LABORATORI UTILIZZATI:

TEATRO
SCRATCH



COMPITO DI REALTA': *Scoprire, esplorare, riflettere, per conoscere meglio sé stessi e per incontrare gli altri.*

PRODOTTI FINALI ATTESI:

Piccole messe in scena attraverso giochi di improvvisazione o scene definite da brevi soggetti, per vivere l'esperienza di essere sia attore attivo, ma anche spettatore e osservatore dei propri coetanei.

Una sagoma che riporti elementi connotativi di sé stessi e dei propri progetti attuali e futuri.

Fumetti animati con il programma Scratch.

Testi autobiografici

Prodotti grafici

Fumetti animati

Giochi teatrali di improvvisazione

UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re)
consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce

Denominazione – titolo dell’UDA	L’incontro: conoscere sé stessi per comprendere gli altri
Compito autentico/ di realtà (specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro:gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari ..</i>	<p>Piccole messe in scena attraverso giochi di improvvisazione o scene definite da brevi soggetti.</p> <p>Costruire una sagoma in cartoncino che rappresenti sé stessi. Saranno caratterizzate da elementi che mettano in evidenza emozioni e stati d’animo ma anche passioni, interessi, desideri e aspettative per il futuro. Dovranno comparire inoltre aspetti relativi alle abilità relazionali di ciascuno.</p> <p>Piccoli progetti digitali con il programma Scratch.</p> <p>Il progetto ha come finalità il rinforzo della scoperta/conoscenza di sé e delle relazioni interpersonali attraverso l’espressione vocale, corporea, grafico pittorica.</p> <p>Le dimensioni che investono il progetto sono quelle linguistico espressive, dell’educazione civica, dell’espressione vocale, corporea, grafico pittorica e delle abilità tecnologiche.</p>
Discipline e laboratori con esperti <i>(cosa si farà e cosa serve per svolgere il compito di realtà)</i> <i>Discipline coinvolte nei laboratori:</i> <i>contenuti curriculari agganciati ai laboratori-specificare Discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori-specificare</i>	<p>Laboratori</p> <p>A) Visione di due spettacoli a teatro sia come esperienza emotivo/ motivazionale sia come conoscenza del linguaggio teatrale</p> <p>B) I bambini parteciperanno ad un CORSO DI TEATRO che si svilupperà attraverso 4 approfondimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laboratorio esplorativo individuale nel quale attraverso giochi teatrali si impara a conoscere sé stessi, il proprio strumento corpo e lo strumento voce e come questi interagiscano l’uno con l’altro per esprimere ciò che ciascuno porta dentro, o nascondere. (3 ore circa) • approfondimento sui suoni e la melodia della voce. Differenza tra il significato semantico delle parole che pronunciamo e sentimento che la voce sottende e trasmette attraverso il suono e la melodia. (3 ore circa) • parte di laboratorio cooperativa; giochi a coppie o a più partecipanti. L’obbiettivo è lo studio della relazione con l’altro, che passa dal nostro utilizzo del corpo e della voce. In particolare, indagheremo il rapporto di relazione, prossemica, azione/reazione. (4 ore circa) • un’ultima parte dedicata a piccole messe in scena attraverso giochi di improvvisazione o scene definite da brevi soggetti. L’obbiettivo è non solo quello di essere attore attivo, ma anche vivere l’esperienza di spettatore e osservatore dei propri coetanei. (4 ore circa) <p>C) LABORATORIO DIGITALE “SCRATCH”</p> <p>I bambini diventano programmatori costruendo una piccola storia che racconta sé stessi, attraverso semplici fumetti, all’interno del programma Scratch.</p>

<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia <i>Discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curricolari agganciati ai laboratori-specificare</i></p>	<p><u>Ed. fisica</u>: posture, andature, ricerca di liberi movimenti individuali, in coppia; giochi esplorativi per conoscere sé stessi, il proprio strumento corpo</p> <p><u>Musica</u>: esperienze di approfondimento sui suoni e la melodia della voce; giochi esplorativi per conoscere il proprio strumento voce; esercitazioni di ascolto e di ascolto di sé stessi.</p> <p><u>Italiano</u>: esperienze di scrittura descrittiva, creativa, poetica, testi autobiografici, in gruppo, in coppia, individuale.</p> <p><u>Ed. Civica</u>: esperienze di conoscenza di sé stessi (elementi caratterizzanti, aspettative, progetti); esperienze di sé stessi in relazione con gli altri (il corpo, la voce, la relazione prossemica).</p> <p><u>Tecnologia</u>: preparazione e studio di materiali necessari alla realizzazione del prodotto finale; realizzare progetti e preparazione di diagrammi di flusso. Utilizzare il computer per realizzare un prodotto digitale con Scratch.</p> <p><u>Arte</u>: esercitazioni su tecniche grafico pittoriche; studio e impiego di materiali diversi; studio ed impiego di immagini.</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Quali aspetti svilupperemo?</p>	<p>Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Quali aspetti svilupperemo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere su sé stessi • Mantenersi resilienti • Favorire il proprio benessere fisico e emotivo • Ascolta e rispetta le idee degli altri • Gestire le interazioni sociali <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Quali aspetti svilupperemo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare immagini per comunicare esperienze e sentimenti • Utilizzare la musica per comunicare esperienze e sentimenti • Utilizzare il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti <p>Competenza digitale Quali aspetti svilupperemo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare contenuti in forma digitale

<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO (+ prodotti intermedi)</p>	<p>Giochi teatrali attraverso cui si impara a conoscere sé stessi, il proprio strumento corpo e lo strumento voce e come questi interagiscano l'uno con l'altro per esprimere ciò che ciascuno porta dentro, o nascondere.</p> <p>Una sagoma che riporti elementi connotativi di sé stessi e dei propri progetti attuali e futuri.</p> <p>Piccole messe in scena attraverso giochi di improvvisazione o scene definite da brevi soggetti.</p> <p>Brevi storie a fumetto in forma digitale (programma Scratch)</p> <p>Prodotti intermedi: <i>Testi autobiografici- testi descrittivi</i></p> <p><i>Giochi teatrali di improvvisazione</i></p> <p><i>Prodotti grafici-autoritratto</i></p> <p><i>Fumetti animati-autopresentazione (Scratch)</i></p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Testi narrativi, descrittivi. Fumetti, anche in formato digitale Tavole grafiche pittoriche Performance teatrale e la capacità di interagire con i compagni</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Vedi piano di lavoro: Fase condivisione di senso Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze Fase delle verifiche autentiche Fase della riflessione ex post sul percorso svolto</p>
<p>Tempi</p>	<p>Ottobre/maggio</p>

PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione	Ascolta la presentazione del progetto, facendo emergere bisogni, aspettative	Stimola la conversazione favorendo l'intervento di tutti e l'emergere dei bisogni. Raccoglie e valorizza le proposte di tutti. Stimola l'attività di ideazione e messa a punto del percorso di lavoro. Circle time.	-Applicare strategie di ascolto attivo per comprendere gli scopi di messaggi orali. -Saper intervenire in modo adeguato in una situazione comunicativa. - Emersione dei bisogni formativi. - Ideazione condivisa dell'UDA. - Condivisione del prodotto finale.	4h	-Comunica i vari registri linguistici -Riconosce le funzionalità della lingua - Analizza in modo critico e costruttivo

<p>FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA'</p> <p><i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i></p>	<p>Interagisce in conversazioni.</p> <p>Riflette su se stesso e sulle proprie emozioni.</p> <p>Impara a conoscere il proprio strumento corpo e lo strumento voce e come questi interagiscono l'uno con l'altro per esprimere ciò che ciascuno porta dentro, o nascondere.</p> <p>Sperimenta la differenza tra il significato semantico delle parole che pronunciamo e il sentimento che la voce sottende e trasmette attraverso il suono e la melodia.</p> <p>Interagisce con giochi a coppie o a più partecipanti. L'obiettivo è lo studio della relazione con l'altro, che passa dal nostro utilizzo del corpo e della voce.</p> <p>Produce piccole messe in scena attraverso giochi di improvvisazione o scene definite da brevi soggetti.</p> <p>Programma piccoli dialoghi a fumetto che esprimono i propri sentimenti. (Scratch)</p>	<p>Predisporre le coppie e gruppi di lavoro.</p> <p>Organizza il laboratorio con l'esperto di teatro e di tecnologia (Scratch).</p> <p>Reperisce e organizza i materiali e gli spazi necessari per il laboratorio.</p> <p>Organizza i laboratori di scrittura teatrale a coppie o in piccolo gruppo</p>	<p>ITALIANO Dimostrare una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle varie situazioni.</p> <p>MUSICA Improvvisare liberamente in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>ED. CIVICA Comprendere le regole della convivenza civile, della partecipazione democratica e della solidarietà.</p> <p>ED. FISICA Utilizzare e creare modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione.</p> <p>TECNOLOGIA Realizzare un prodotto digitale (Scratch) descrivendo e documentando le fasi di realizzazione</p>	<p>7 mesi</p>	<p>Pianifica progetti; lavora in team; lavoro attivo in gruppo; riconosce punti di forza e criticità. Utilizza con dimestichezza le nuove tecnologie.</p>
--	--	---	---	---------------	---

<p>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</p> <p><i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i></p>	<p>Esegue autonomamente testi e li trasforma in giochi di improvvisazione teatrale, utilizzando il proprio corpo e la propria voce.</p> <p>Interagisce con i compagni per rendere funzionale la rappresentazione teatrale.</p> <p>Costruisce una sagoma che rappresenti sé stesso.</p> <p>Attraverso il laboratorio digitale Scratch, inventa e programma piccoli dialoghi sui propri sentimenti.</p>	<p>Prepara la consegna</p> <p>Prepara i materiali necessari</p> <p>Controlla i tempi di esecuzione</p> <p>Prepara le griglie di osservazione, valutazione ed autovalutazione</p>	<p>ITALIANO: inventa e scrive un breve testo e lo trasforma in testo teatrale</p> <p>MUSICA: utilizza lo strumento “voce” per interagire con l’altro e per esprimere ciò che ciascuno porta dentro, o nascondere.</p> <p>ED. FISICA: utilizza il proprio corpo per esprimere emozioni e sentimenti attraverso la drammatizzazione.</p> <p>TECNOLOGIA: realizza una storia con il programma digitale Scratch</p> <p>ED. CIVICA: interagisce con i compagni in modo corretto e collaborativo</p>		<p>Conosce punti di forza e criticità</p> <p>Lavora in collaborazione con gli altri e mette a confronto il proprio punto di vista.</p>
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</p> <p><i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso</i></p>	<p>Gli studenti, in gruppo, discutono sul percorso svolto.</p> <p>Esprimono autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato, riflettono sui loro percorsi anche in chiave orientativa, soffermandosi sugli aspetti che sono risultati maggiormente problematici</p>	<p>Coordina l’attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti.</p> <p>Consegna un questionario di gradimento e autovalutazione</p>	<p>Conoscere i propri punti di forza e le proprie criticità.</p> <p>Saper esprimere ciò che si è imparato.</p> <p>Realizzare una rappresentazione schematica del percorso di lavoro pianificato e realizzato.</p>		

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
Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Conosce i propri punti di forza e di criticità. Ascolta e rispetta le idee degli altri. Lavora attivamente in gruppo. Sa essere propositivo. Sa gestire le interazioni sociali.	Riconosce ed esprime i propri punti di forza e di criticità. Saper ascoltare. Rispettare i turni di parola negli scambi comunicativi. Saper comunicare in modo chiaro e comprensibile. Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche, rispettando le idee degli altri.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Utilizza immagini per comunicare esperienze e sentimenti. Utilizza la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Utilizza il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.	Produrre testi con registri linguistici diversi. Realizzare scelte lessicali adeguate alla situazione comunicativa. Sviluppare la dimensione creativa e immaginativa.
Competenza digitale	Pianifica e utilizza prodotti digitali	Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione. Mostrare interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere.

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 personale , sociale e capacità d'imparare ad imparare				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<p>Conosce i propri punti di forza e di criticità.</p> <p>Ascolta e rispetta le idee degli altri.</p> <p>Lavora attivamente in gruppo.</p> <p>Sa essere propositivo.</p> <p>Sa gestire le interazioni sociali.</p>	<p>Fatica a riconoscere I propri punti di forza e di criticità.</p> <p>Difficilmente ascolta e rispetta le idee degli altri.</p> <p>Lavora in gruppo solo con procedure date o con l'aiuto di un adulto o compagno esperto.</p> <p>Sa essere propositivo solo in compiti o ruoli semplici o di suo gradimento.</p> <p>Deve essere supportato dall'adulto per gestire le interazioni sociali.</p>	<p>Conosce i propri punti di forza e di criticità.</p> <p>Ascolta e a volte rispetta le idee degli altri.</p> <p>Lavora in gruppo se sollecitato dai compagni o dall'adulto.</p> <p>Talvolta sa essere propositivo.</p> <p>Deve essere guidato per gestire in modo positivo le interazioni sociali.</p>	<p>Conosce bene i propri punti di forza e di criticità.</p> <p>Ascolta con attenzione e rispetta spesso le idee degli altri.</p> <p>Lavora attivamente in gruppo.</p> <p>Sa essere propositivo.</p> <p>Sa gestire in modo positivo le interazioni sociali</p>	<p>Conosce molto bene i propri punti di forza e di criticità.</p> <p>Ascolta con attenzione e rispetta sempre le idee degli altri.</p> <p>Lavora attivamente e autonomamente in gruppo.</p> <p>Sa essere propositivo.</p> <p>Sa gestire in modo autonomo e positivo le interazioni sociali.</p>

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<p>Utilizza la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Utilizza il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.</p>	<p>Deve essere guidato per utilizzare la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Fatica ad utilizzare il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.</p>	<p>A volte utilizza la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Fatica ad utilizzare in modo spontaneo il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.</p>	<p>Utilizza la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Utilizza in modo spontaneo il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.</p>	<p>Utilizza con consapevolezza la musica per comunicare esperienze e sentimenti. Utilizza in modo efficace il corpo (drammatizzazione, danza...) per comunicare esperienze e sentimenti.</p>

Competenza digitale				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Pianifica e utilizza prodotti digitali	Mostra parziale interesse verso le nuove tecnologie, quindi deve essere sostenuto nel loro uso responsabile. Pianifica e utilizza, solo con l'aiuto di un compagno o dell'adulto, i nuovi prodotti digitali.	Mostra interesse verso le nuove tecnologie, ma deve essere sostenuto nel loro uso responsabile. Pianifica e utilizza, a volte con l'aiuto di un compagno o dell'adulto, i nuovi prodotti digitali.	Mostra interesse verso le nuove tecnologie, approcciandosi in modo responsabile. Pianifica e utilizza in modo autonomo i nuovi prodotti digitali.	Mostra interesse verso le nuove tecnologie, approcciandosi con spirito critico e in modo responsabile. Pianifica e utilizza in modo autonomo e con dimestichezza i nuovi prodotti digitali.