



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO B. LORENZI

SCUOLA PRIMARIA DI VALGATARA

CLASSE 2^A

A.S. 2022-2023

Insegnanti Bonetti, Braga, Da Re, Noto, Perina

BISOGNI FORMATIVI

Da una riflessione condivisa con i bambini è emersa la necessità di imparare a riconoscere il proprio e altrui valore e alimentare la coesione del gruppo, favorire relazioni nuove e diverse, allargando la propria cerchia di amicizie.



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

Denominazione – titolo dell'UDA	AMICANDO...E' BELLO ESSERE AMICI!
Compito autentico specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – Circle time – momenti assembleari.	Attraverso esperienze di tipo laboratoriale con esperti esterni (atelieristi) e organizzate dalle docenti di classe, si stimolano gli alunni a prendere confidenza con loro stessi, con il proprio corpo, la propria voce e lo spazio fisico che occupano. Il fine è di accrescere la consapevolezza di loro stessi e del valore che ciascuno porta in quanto unico e speciale. Si porteranno gli alunni a mettere in campo la loro creatività, prendendo coscienza di sé, del loro corpo e di ciò che li circonda per scoprire le loro potenzialità espressive e quelle dei compagni, mettersi in gioco insieme agli altri, sperimentando nuove relazioni e rinforzando l'amicizia. Il tutto sarà realizzato attraverso un'esperienza di gioco-teatro e drammatizzando una storia fantastica (fiaba/favola). Il gruppo classe svolgerà le attività sia nell'atrio della scuola, sia creando un setting d'aula funzionale ai laboratori creativi. I momenti di riflessione collettiva saranno organizzati attraverso il Circle time.
Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	MOTORIA/TEATRO: giochi teatrali utilizzando corpo, voce, spazio fisico. Drammatizzazioni. INGLESE: lettura e drammatizzazione/recitazione di una storia in lingua inglese.
Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	ITALIANO: lettura, comprensione, discussione sui racconti che veicolano il tema scelto (Libri della letteratura, schede) ARTE: creazione di oggetti eventualmente utili alla drammatizzazione. MOTORIA: attività di movimento nello spazio ED.CIVICA: attività di riflessione sull'importanza dei valori di diversità, solidarietà, cooperazione e convivenza civile

<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Esprimere ed interpretare esperienze ed emozioni attraverso varie forme di arte.</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE. Riflettere su se stessi, lavorare con gli altri in maniera costruttiva, favorire il benessere fisico ed emotivo; gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE. Comunicare in forma orale in una serie di situazioni date.</p> <p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA. Conoscere il vocabolario e le strutture linguistiche di lingue diverse.</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>Rappresentazione di gioco-teatro (lezione aperta); parte della storia sarà in lingua inglese.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Imparare semplici parti di testo e drammatizzarle attraverso il movimento, comprendere contenuto e messaggio della storia sia in lingua italiana che in lingua inglese. Test finale sulla RAGNATELA DELL'AMICIZIA.</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Lettura di storie che veicolano il tema "E' BELLO ESSERE AMICI...". Comprensione dei testi e del messaggio che portano, sia in lingua italiana che in lingua inglese. Esperienze di gioco- teatro a rotazione (mescolanza dei gruppi) legate alla conoscenza di sé e dell'altro (voce, corpo, emozioni) e alla drammatizzazione del tema scelto. Stesura introduzione della storia in lingua inglese. Drammatizzazione della storia. Movimento nello spazio e utilizzo di oggetti "teatrali" per supportare la drammatizzazione.</p>
<p>Tempi</p>	<p>Compilare diagramma di Gant Cronoprogramma di massima delle fasi e dei laboratori con esperti /laboratori gestiti in autonomia .</p>

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività <i>(cosa fa lo studente)</i>	Metodologia <i>(cosa fa il docente)</i>	Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito autentico sua organizzazione	Raccolta dei prerequisiti e delle aspettative. Accordo sugli argomenti da affrontare e il percorso da svolgere. Raccolta dei valori della classe. Recupero racconti (fiabe/favole) già letti in classe e nuove proposte. Eventuale costruzione tabella con la scansione temporale del percorso.	Brainstorming, lavoro in piccolo gruppo e discussione collettiva. Presentazione del progetto: il docente espone il percorso nelle sue fasi essenziali; lancia e stimola l'attività di Brainstorming mirata alla messa a punto dell'esperienza.	Comprensione del compito, coinvolgimento e motivazione rispetto al percorso: gli alunni sono coinvolti, informati e motivati rispetto al percorso che si andrà ad intraprendere, formulano le prime ipotesi progettuali, recuperano i saperi già in loro possesso circa il tema proposto.	3 ore 1 ora ATELIERISTA TEATRO 2 ore DOCENTE ITA: 1 ora ED. CIVICA: 1 ora	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE: Ascolta e rispetta le idee degli altri, sa essere propositivo. Applica le conoscenze a diversi contesti. COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE. Comunica utilizzando i vari registri linguistici: - riconosce le informazioni in forma orale; - esprime il proprio pensiero; - ha interesse a interagire con gli altri e riconosce il valore delle opinioni altrui; - usa il linguaggio in modo positivo e responsabile.
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI	Attività per la conoscenza e la sperimentazione dello spazio: giochi di movimento -voce-scena.	Gioco strutturato -teatro in grande gruppo e in piccoli gruppi a rotazione. Conversazioni collettive circa la storia ascoltata.	Gli alunni: - sono coinvolti in attività che prevedono l'utilizzo della voce, del corpo e della creatività al fine di	19 ore 8 ore ATELIERISTA TEATRO	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: Utilizza voce e corpo

<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>Ascolto, lettura, comprensione e drammatizzazione di storie che riguardano il tema da sviluppare.</p>	<p>Lettura e interpretazioni in grande gruppo di una storia in lingua inglese.</p> <p>Attività di movimento in gruppi.</p> <p>Esercizi di interpretazione/gioco-teatro svolti dal singolo alunno.</p>	<p>conoscere meglio loro stessi e i compagni che sono nella loro classe, così da valorizzare quanto di prezioso possiedono</p> <p>- affinano le abilità e le conoscenze in lingua inglese, ascoltando e dialogando con una docente madre -lingua</p> <p>- riflettono e comprendono il valore dei testi ascoltati/letti all'interno del progetto secondo il tema proposto: significato che porta, simbologia, linguaggio specifico, comprensione del tema che veicola.</p>	<p>5 ore ATELIERISTA INGLESE 6 ore DOCENTE</p> <p>ITA: 1 ora ARTE: 1 ora MOT: 1 ora ED. CIVICA: 3 ore</p>	<p>(drammatizzazione) e immagini per comunicare esperienze e sentimenti.</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE: Lavora attivamente in gruppo, sa gestire le interazioni sociali, riconosce l'altro come un valore.</p> <p>COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE. Comunica utilizzando i vari registri linguistici: - riconosce le informazioni in forma orale; - esprime il proprio pensiero; - ha interesse a interagire con gli altri e riconosce il valore delle opinioni altrui; - usa il linguaggio in modo positivo e responsabile.</p> <p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA : Individua i punti essenziali di un messaggio orale. Si esprime in modo chiaro e comprensibile. E' interessato e</p>
---	--	---	---	---	---

					curioso nei confronti di chi si esprime con una lingua diversa dalla propria.
<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>Lettura e messa in scena di una storia.</p> <p>Movimenti finalizzati alla drammatizzazione.</p> <p>Realizzazione di oggetti utili per le scene della storia raccontata durante il gioco-teatro.</p>	<p>Attività in piccolo gruppo.</p> <p>Attività collettive (tutta la classe).</p> <p>Esercizi di interpretazione-gioco/teatro svolti dal singolo alunno.</p>	<p>Drammatizzazione della storia in lingua italiana e lingua inglese.</p> <p>Produzione di eventuali oggetti utili alla drammatizzazione.</p>	<p>16 ore 5 ore ATELIERISTA TEATRO 5 ore ATELIERISTA INGLESE 6 ore DOCENTE</p> <p>ITA: 2 ARTE: 1 ED. CIVICA: 3</p>	<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: Utilizza voce e corpo (drammatizzazione) e immagini per comunicare esperienze e sentimenti.</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE Lavora attivamente in gruppo, sa gestire le interazioni sociali, riconosce l'altro come un valore.</p> <p>COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE: Comunica utilizzando i vari registri linguistici: - riconosce le informazioni in forma orale; - esprime il proprio pensiero; - ha interesse a interagire con gli altri e riconosce il valore delle opinioni altrui; - usa il linguaggio in modo positivo e</p>

					responsabile. COMPETENZA MULTILINGUISTICA : Individua i punti essenziali di un messaggio orale. Si esprime in modo chiaro e comprensibile. E' interessato e curioso nei confronti di chi si esprime con una lingua diversa dalla propria.
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti auto valutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i> <i>Questionario orientativo</i>	Gli alunni, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto. Esprimono valutazioni sul percorso e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato. Test finale sulla RAGNATELA DELL'AMICIZIA.	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. Gli alunni autovalutano il percorso, esprimono il gradimento del progetto (griglia di gradimento). Attuano processi meta cognitivi rispetto ai propri punti di forza e criticità rispetto al percorso.	2 ore 1 ora ATELIERISTA 1 ora TEATRO 1 ora DOCENTE ED. CIVICA: 1 ora	COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE: Riflette sui propri punti di forza e/o debolezze. Ascolta e rispetta le idee degli altri. Si autovaluta.

Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/o in alcune tappe intermedie)

1. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
2. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
3. Quali attività rifaresti?
4. In che cosa ti sei sentito più capace?
5. In che cosa ti sei sentito più frustrato?

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento. Usare le griglie DIF. (griglie nere che vi verranno inviate)

<i>Competenze chiave EU 2018</i>	<i>Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018</i>	<i>Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili</i>
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente.	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.
COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE	Riflettere su di sé. Interagire/comunicare con gli altri. Imparare ad imparare.	Comprende i concetti del prendersi cura di sé e della comunità. Promuove il rispetto verso gli altri.
COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE	Comunicare utilizzando i vari registri linguistici.	Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. Ascolta e comprende testi orali, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Esprimersi in conversazioni e nella redazione di testi in lingue diverse. Interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta.	Comprende parole e frasi brevi relative ad un contesto familiare, se l'interlocutore parla lentamente utilizzando termini noti. Sa esprimersi producendo parole-frase o frasi standard, su argomenti familiari e del contesto di vita, utilizzando i termini noti.

Esempio di compilazione

<i>Competenze chiave EU 2018</i>	<i>Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018</i>	<i>Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili</i>
Competenza di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>impegnarsi per interessi comuni</u>: -rispetta le regole del bene comune- si assume le proprie responsabilità ● <u>Interessarsi a problemi ed eventi della società</u> 	<p>l'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità, formula domande, si avvia ad osservare fenomeni con approccio scientifico...</p> <p>Rispetta le regole condivise, comprende e considera i bisogni degli altri...</p>

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

Indicazioni di lavoro

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente. Creare la rubrica valutativa descrivendo in modo sintetico i quattro livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente**, **grado di responsabilità**, **capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi**.

COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: ESPRESSIONE CORPOREA .				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente.	L'alunno/a , se opportunamente guidato, si impegna in processi creativi individualmente e collettivamente.	L'alunno/a, con qualche sollecitazione, si impegna in processi creativi individualmente e collettivamente.	L'alunno/a si impegna in processi creativi individualmente e collettivamente.	L'alunno/a dimostra notevole impegno nei processi creativi sia individualmente sia collettivamente, dando sempre il proprio contributo personale.

COMPETENZA CHIAVE PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Riflettere su di sé. Interagire/comunicare con gli altri. Imparare ad imparare	L'alunno/a , se opportunamente guidato, è in grado di riflettere su di sé. Va aiutato a interagire e comunicare con gli altri. Se accompagnato, impara ad imparare.	L'alunno/a, con qualche sollecitazione, è in grado di riflettere su di sé, interagire e comunicare con gli altri, imparando ad imparare.	L'alunno/a è in grado di riflettere in modo autonomo su di sé; dimostra di saper interagire e comunicare con gli altri. E' in grado di imparare ad imparare autonomamente.	L'alunno/a è in grado di riflettere su di sé in modo consapevole; sa interagire e comunicare con gli altri dimostrando maturità. Impara ad imparare in modo pienamente autonomo.

COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunicare utilizzando i vari registri linguistici.	L'alunno/a , se opportunamente guidato, è in grado di utilizzare uno dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite . Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da fonti note .	L'alunno/a è in grado di scegliere un dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da contesti scolastici o di suo interesse.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali o conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa comprendere autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo consapevole un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali utilizzando conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa rielaborare autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.

COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Esprimersi in conversazioni e nella redazione di testi in lingue diverse.	L'alunno/a , se opportunamente guidato, è in grado di esprimersi in semplici conversazioni su temi noti e nella redazione di semplici e brevi testi in lingue diverse.	L'alunno/a, è in grado di esprimersi in conversazioni su temi noti e nella redazione di semplici e brevi testi in lingue diverse.	L'alunno/a, è in grado di esprimersi in conversazioni e nella redazione di brevi testi in lingue diverse, usando in modo appropriato le convenzioni linguistiche	L'alunno/a, è in grado di esprimersi chiaramente in conversazioni e nella redazione di testi in lingue diverse, usando in modo appropriato le convenzioni linguistiche
Interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta..	L'alunno/a , se opportunamente guidato è in grado di interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, ricorrendo a strutture note apprese in precedenza.	L'alunno/a è in grado di interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, ricorrendo a strutture note.	L'alunno/a è in grado di interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, ricorrendo a strutture note o a inferenze fra strutture simili.	L'alunno/a è in grado di interpretare con chiarezza pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta, valorizzando le convenzioni sociali, culturali e linguistiche.

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 – In via di prima acquisizione	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici solo in situazioni note.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Esempio di rubrica finale: usare i descrittore delle griglie di competenza per costruire le descrizioni dei livelli

Evidenza	In via di Prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunica i vari registri linguistici	L'alunno/a, se opportunamente guidato, è in grado di utilizzare uno dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da fonti note.	L'alunno/a è in grado di scegliere un dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da contesti scolastici o di suo interesse.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali o conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa comprendere autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo consapevole un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali utilizzando conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa rielaborare autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.

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

Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari

Fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso	gennaio docenti-esperti Condivisione del percorso con la classe								
Fase del compito autentico		febbraio docenti-esperti Giochi strutturati di movimento-voce-scena in piccolo e grande gruppo. Ascolto e lettura di racconti sul tema, sia in italiano sia in Inglese.	marzo docenti-esperti Giochi strutturati di movimento-voce-scena in piccolo e grande gruppo. Ascolto e lettura di racconti sul tema, sia in italiano sia in Inglese. Discussioni collettive.						
Verifiche autentiche intermedie e finali				aprile docenti-esperti Messa in scena di una storia: drammatizzazione e. Realizzazione di oggetti utili per le scene della storia raccontata durante il gioco-teatro.	maggio docenti-esperti Messa in scena di una storia: drammatizzazione e. Realizzazione di oggetti utili per le scene della storia raccontata durante il gioco-teatro.				

Riflessione					maggio docenti-esperto Ricostruzione del percorso svolto. Autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato. Test finale sulla RAGNATELA DELL'AMICIZIA.				
--------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PARTI FACOLTATIVE

CONSEGNA AGLI STUDENTI

(sostituisce la 4^a pagina)

Titolo UdA

AMICANDO

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.....)

Ti proponiamo di mettere in campo la tua creatività”: prendere coscienza di te, del tuo corpo e di ciò che ti circonda. Scoprire le tue potenzialità espressive e quelle dei tuoi compagni, metterle in gioco insieme agli altri, sperimentando nuove relazioni e rinforzando la vostra amicizia. Ti chiederemo quindi di impegnarti nella realizzazione di una semplice performance teatrale di gruppo.

In che modo (singoli, gruppi..)

Lavoro a coppie, in piccoli gruppi, lavoro individuale in base al tipo di attività proposta. Possibilità di lezione aperta: attività interattive con un'altra classe che segue un percorso teatrale simile.

Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che vengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale : es brochures e spettacolo teatrale ; plastico e relazione su)

Semplici performances teatrali.

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

Questo percorso ti aiuterà a prendere consapevolezza delle tue e altrui potenzialità, confrontandoti in modo costruttivo e positivo con i tuoi compagni e rinforzando il tuo rapporto con ciascuno di loro sperimenterai nuove amicizie.

Tempi (*svolgimento dell'UDA*)

Da gennaio a maggio 2023.

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

Nel nostro percorso saremo accompagnati dall'esperto di teatro Enrico Ferrari e dalla madrelingua inglese Catherine Stevenson nella realizzazione di semplici performance teatrali. Le insegnanti interverranno con esperienze nei seguenti ambiti: italiano, lingua inglese, arte, motoria e ed. civica.

Criteri di valutazione

Verranno valutati, mediante rubriche di valutazione che condivideremo con voi, sia i prodotti del vostro lavoro (che cosa) sia il percorso svolto (come).