



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

# IO SONO UNICO

---

ISTITUTO COMPRENSIVO SOMMACAMPAGNA

SCUOLA "DON LORENZO MILANI"

CLASSE 3^C

A.S. 2022/2023 Insegnanti: Castagnaro Anna, Sette Fabiola, Secchiatti Cristina, Campostrini Sara

## **BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):**

**Conoscere se stessi (accettare i propri limiti) e aumentare l'autostima.  
Migliorare la relazione tra i componenti della classe per valorizzare l'altro.  
Sviluppare la manualità.**

### **COMPETENZE EUROPEE:**

#### **Competenza chiave:**

personale, sociale di imparare ad imparare.

#### **Competenze correlate:**

alfabetica funzionale,  
digitale.

### **COMPITO AUTENTICO': QUALE?**

PROCESSO DI PRODUZIONE DI STORIE  
DIALOGATE INTERPRETATE POI  
ATTRAVERSO I BURATTINI CREATI  
DAGLI ALUNNI.

### **PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?**

ANIMAZIONE DIGITALE CON IL  
PROGRAMMA SCRATCH.

**IO SONO UNICO**

### **DISCIPLINE COINVOLTE:**

ITALIANO (insegnante di classe)  
ARTE E IMMAGINE (esperto)  
MATEMATICA (insegnante di classe)  
CODING (esperto)

### **LABORATORI UTILIZZATI:**

LABORATORIO SUI DIALOGHI  
(AUTOGESTITI),  
LABORATORIO DI COSTRUZIONE E  
ANIMAZIONE DEL BURATTINO,  
LABORATORIO DI CODING.

### **VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DELLO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):**

REALIZZARE UN BURATTINO (INDIVIDUALE)  
COSTRUIRE UNA STORIA DIALOGATA (IN GRUPPO)  
REALIZZARE UN DIALOGO  
ATTRAVERSO IL PROGRAMMA SCRATCH (A COPPIE)

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

<p><b>Compito autentico</b>  specificare i fattori caratteristici:  <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i>  <i>scopo del percorso;</i>  <b>modalità di lavoro:</b> gruppi – frontale – lezioni dialogate – circol time – momenti assembleari.</p>	<p>Ai bambini si chiederà di realizzare alcune tipologie di burattini, che rappresenteranno e interpreteranno loro stessi, come se fossero una terza persona che si racconta agli altri. Si pensa di strutturare le 15 ore con l'esperta di Arti visive in questo modo:  10 incontri da 1,5 ore cadauno;  viene coinvolta tutta la classe contemporaneamente;  si lavorerà nel grande gruppo nelle fasi di costruzione del burattino; in piccolo gruppo nella costruzione di semplici dialoghi; momenti assembleari nelle fasi iniziali.</p> <p>Nelle 10 ore di laboratorio con l'esperto di Coding si lavorerà sui dialoghi preparati durante le lezioni di italiano utilizzando il programma Scratch. I bambini lavoreranno a coppie.</p>
<p><b>Discipline e laboratori con esperti</b>  discipline coinvolte nei laboratori:  contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Arte e immagine Laboratorio per la costruzione di burattini, realizzati con vari materiali.  Laboratorio di Coding: realizzazione di una parte di diverse scenette/animazione, categoria Story-telling, utilizzando il programma Scratch.</p>
<p><b>Discipline e laboratori gestiti in autonomia</b>  discipline coinvolte nei laboratori:  contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Italiano: produrre dialoghi utilizzando il discorso diretto.  Matematica: conoscere e operare con coordinate e sequenze, percorsi in codice, sequenze che si ripetono.</p>
<p><b>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b>  Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare:  Riflettere su di sé,  Interagire/comunicare con gli altri.</p>
<p><b>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO</b>  e prodotti intermedi</p>	<p>Prodotto intermedio: semplice burattino a manopola con foglio di carta A4.  Prodotto finale: realizzazione di due burattini.  Il primo burattino di cartapesta rappresenterà se stessi;  il secondo burattino, realizzato con materiali eterogenei, sarà finalizzato alla costruzione di un personaggio ispirato ad un animale che possiede qualità desiderate o possedute dai bambini.  Prodotto finale: dialogo animato con l'utilizzo del programma Scratch.</p>

<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>	<p>Verifica intermedia ARTE E IMMAGINE: realizzazione di un burattino creato con il foglio di carta A4.</p> <p>Verifica intermedia MATEMATICA: verifica tradizionale: sapere utilizzare reticoli e tabelle.</p> <p>Verifica intermedia ITALIANO: interpretare un fumetto e trasformare in discorso diretto usando la punteggiatura adeguata.</p> <p>Verifica finale ARTE E IMMAGINE: prodotto finito dei due burattini di cartapesta.</p> <p>Verifica finale ITALIANO: Verifica tradizionale sulla capacità di scrivere un breve testo usando il discorso diretto.</p> <p>Verifica finale MATEMATICA: creare un breve dialogo usando il programma di Coding Scratch.</p>
<b>Fasi di applicazione</b> <i>(scomposizione del compito autentico)</i>	<p>Da compilare sul piano di lavoro:</p> <p>Fase condivisione di senso</p> <p>Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze</p> <p>Fase delle verifiche autentiche</p> <p>Fase della riflessione ex post sul percorso svolto</p>
<b>Tempi</b>	<p>Vedi diagramma di Gant</p>

## PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<b>Fasi di applicazione</b>	<b>Attività</b> <i>(cosa fa lo studente)</i>	<b>Metodologia</b> <i>(cosa fa il docente)</i>	<b>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</b>	<b>Tempi</b>	<b>Evidenze delle competenze per la Valutazione</b>
<b>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</b>  problematizzazione presentazione del compito autentico sua organizzazione	Ascolta e partecipa alla conversazione, pone domande e fa eventuali proposte.	Presenta il compito nelle sue fasi essenziali, stimola la curiosità degli alunni con domande.	Gli studenti sono coinvolti, informati e motivati. Leggono la lettera delle insegnanti alla famiglia.	2h	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE. 1.1 Ascoltare e interagire in situazioni comunicative.
<b>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI</b>  <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>	Segue le indicazioni per costruire il proprio burattino.  Costruisce, insieme ai compagni, una storia dialogata.  Mette in pratica le indicazioni sulle varie procedure del programma Scratch	Affianca l'esperto, coordina e supporta i bambini durante le fasi di realizzazione su indicazioni dell'esperto.  L'insegnante spiega e coordina le coppie/gruppi per la Stesura dei dialoghi.  L'insegnante affianca l'esperto, supporta gli alunni durante le fasi del progetto di Coding	Realizzazione dei burattini utilizzando cartapesta, carta collata, arricchiti di stoffe colorate, bottoni e materiale di riciclo.  Scrittura delle storie: dal parlato alla produzione di storie introducendo il Discorso diretto.  Produzione di un semplice dialogo con il programma informatico Scratch	15h  6h  10h	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 2.1 utilizza immagini e rappresentazioni per comunicare esperienze e sentimenti. COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE 1.2 elabora informazioni per produrre un testo scritto. COMPETENZA DIGITALE 2.2 elabora contenuti in forma digitale 3.3 utilizza software specifici.

<p><b>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</b></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>Realizza i burattini</p> <p>Realizza un dialogo</p> <p>Costruisce una storia dialogata</p> <p>Realizza un dialogo e un fumetto animato con il programma Scratch</p>	<p>Controlla e supporta gli alunni durante le varie fasi di lavoro.</p> <p>Spiega cos'è un dialogo partendo dalla interazione di due alunni in un dialogo reale.</p> <p>Prepara e spiega la consegna. Controlla e osserva le modalità delle interazioni in gruppo.</p> <p>Controlla e supporta gli alunni durante le varie fasi di laboratorio.</p>	<p>Sa realizzare un burattino seguendo le indicazioni date.</p> <p>Sa scrivere un dialogo.</p> <p>Sa produrre una storia dialogata.</p> <p>Sa creare un dialogo, seguendo le istruzioni date anche con personaggi animati.</p>	<p>15h</p> <p>7h</p> <p>8h</p> <p>10h</p>	<p>INTERAGIRE/COMUNICARE CON GLI ALTRI</p> <p>2.2 lavora attivamente in gruppo</p> <p>2.3 sa essere propositivo</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>3.1 impara dai propri errori</p> <p>3.2 sa applicare strategie diverse</p>
<p><b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b></p> <p><i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i></p> <p><i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i></p> <p><i>Sulle capacità sviluppate</i></p> <p><i>Gradimento del percorso</i></p> <p><i>Questionario orientativo</i></p>	<p>Si radunano in assemblea ed esprimono le impressioni del percorso svolto.</p> <p>Svolge il questionario</p>	<p>Guida e coordina la conversazione e stimola la riflessione da parte di tutti.</p> <p>Somministra il questionario e registra le risposte</p>	<p>L'esperienza è interiorizzata e valutata.</p>	<p>2h</p>	<p>COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE</p> <p>DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>3.2 valuta il proprio lavoro.</p>

## 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>
Personale, sociale di imparare ad imparare	Lavora attivamente in gruppo	Collabora con gli altri per il bene comune (porta a termine il lavoro)
	Sa gestire le interazioni sociali	Controlla le proprie reazioni emotive. Ascolta i diversi punti di vista.
	È in grado di valutare il proprio lavoro	Sa riflettere sui propri punti di forza e debolezza.

### 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: PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
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.	Lavoro in gruppo rispettando il ruolo degli altri e, se necessario, assume il ruolo di mediatore.
Sa gestire le interazioni sociali	Ascolta con fatica e non accetta le idee degli altri. Si adegua alle decisioni del gruppo o si estranea.	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, propone le proprie idee argomentandole.
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.

## Laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo.

Fasi	TEMPI								
	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
<b>Condivisione Senso</b>		Progettazione dell'UDA e contatti con gli atelieristi.	Definizione del Progetto.	Presentazione dell'Uda agli alunni.					
<b>Fase del compito autentico</b>				Lavoro preparatorio sull'utilizzo del Coding.	Laboratori: artistico e digitale.	Laboratori: artistico e digitale. Lavoro sui dialoghi (discorso diretto).	Laboratori artistico. Lavoro sui dialoghi (discorso diretto).		
<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>						Realizzazione di un videogioco collegato all'UDA.	Costruzione e animazione dei burattini.		
<b>Riflessione</b>	Corso di formazione. Rilevazione dei bisogni formativi della classe.	Corso di formazione.	Corso di formazione.					Autovalutazione del percorso.	Valutazione finale da parte degli insegnanti dell'UDA progettata.