



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TIC -TOC:CHI C'E'?

ISTITUTO COMPRENSIVO " Don Milani"

SCUOLA primaria

CLASSE 3 D...

A.S. 2022/23

Insegnanti Cipriani Beatrice, Tricoli Ornella, Zanotti Cristina

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

PRENDERE ATTO DELLE PROPRIE EMOZIONI ,RENDENDOLE UN PUNTO DI PARTENZA PER UN PERCORSO CREATIVO

DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO

ARTE

MUSICA

MATEMATICA

INFORMATICA

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:IMPARARE A IMPARARE

Competenze correlate:DIGITALE

TITOLO DELL'UDA
TIC -TOC: CHI C'E?

LABORATORI UTILIZZATI: LETTURA,ESPRESSIONE CORPOREA, ARTE E MUSICA

LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA E FANTASTICA ACCOMPAGNATO DA TAVOLE GRAFICHE ESPRESSIVE (15 ORE DELLE INSEGNANTI DI CLASSE)

LABORATORIO DI INFORMATICA CON L'ESPERTO.

COMPITO AUTENTICO': QUALE? SCOPERTA DI SE' ATTRAVERSO UN PERCORSO LINGUISTICO ED ARTISTICO

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE? IDEARE E REALIZZARE UN PIEGHEVOLE ISPIRATO ALLE PROPRIE EMOZIONI E ALLA RIFLESSIONE SU SE STESSI

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

TESTO REGOLATIVO SU COME COSTRUIRE UN PIEGHEVOLE

TESTO DESCRITTIVO INCENTRATO SULLE CONOSCENZE DELLE VARIE EMOZIONI

TESTO INTROSPETTIVO:COME E QUANDO LE RICONOSCO IN ME

ARTE: ATTRAVERSO IMMAGINI E OPERE D'ARTE IDENTIFICO I VARI TIPI DI EMOZIONE

MATEMATICA: RIESCO A MISURARE E CALCOLARE PER REALIZZARE IL PIEGHEVOLE

INFORMATICA:PROVE DI CODING CON CODICE, CARTACEO

UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re)

consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella “croce”

Denominazione – titolo dell'UDA

TOC -TOC : chi c'è?

Compito autentico

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.*

Un viaggio attraverso le emozioni che porterà a produrre un semplice manufatto (pieghevole), utilizzando le abilità creative e linguistiche. Si è progettato di svolgere 15 ore di lavoro con l'esperta Ilaria Lavanda. L'attività iniziale sarà a classe intera, disposta a ferro di cavallo, successivamente in piccoli gruppi flessibili. Qualche volta si utilizzerà la palestra per abbinare all'incontro musica e movimento.

Le emozioni saranno analizzate singolarmente. Si partirà dalla lettura di un libro incentrato sull'emozione, seguirà una conversazione, quindi la rappresentazione grafica utilizzando le tecniche che più si prestano (es. le tempere per la rabbia, collage per la paura....). Si concluderà con una spiegazione individuale per descrivere il proprio operato e le sensazioni vissute e provate durante l'incontro. Seguirà un'attività psico-motoria focalizzata sul controllo del respiro, per renderlo un'attività consapevole.

Gli incontri saranno a cadenza settimanale .

Seguiranno 10 ore di laboratorio con gli esperti di coding per creare una semplice animazione sul percorso delle emozioni.

Discipline e laboratori con esperti

discipline coinvolte nei laboratori:
contenuti curricolari agganciati ai
laboratori - specificare

Aspetto espressivo: arte (tecniche varie: acquerelli, tempere, collage.....)

Aspetto linguistico (narrativo - descrittivo - poetico)

Geometria: misurazioni con strumenti vari.

Musica: ascolto, mi muovo e canto.

Informatica: imparo ad utilizzare un linguaggio diverso, il coding con l'utilizzo degli esperti

Motoria: imparo ad usare e gestire il corpo per esprimere e controllare le mie emozioni

<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Lecture centrate sulle emozioni - lezioni dialogate - libere comunicazioni - composizioni personali libere e guidate Esplorazione di tecniche creative diverse. Stimoli creativi : il cuore geometrico, il cuore a colori , il cuore con il coding , il cuore nella poesia....il cuore come portafoglio delle nostre emozioni. Visione di filmati o film , improntati sulle emozioni e la loro gestione. Cartellone per conoscere le emotions. Musica :proposte di canti, musiche, suoni legati alle emozioni Motoria : semplici strategie per il controllo del proprio corpo e della respirazione Lecture della biblioteca di classe che affrontano temi incentrati sulla propria emotività Laboratori di geometria con approccio al sistema metrico decimale</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>Competenza: IMPARARE AD IMPARARE Competenza DIGITALE Competenza ALFABETICO FUNZIONALE</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Da compilare sul 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>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

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito autentico sua organizzazione	Ascolta Racconta Fa emergere bisogni	Presenta il percorso. Lettura della lettera di presentazione delle attività e delle finalità del progetto	Gli studenti partecipano motivati al progetto, dopo aver compreso e condiviso le modalità e finalità	2	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE Interagire in situazioni comunicative.
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>	Segue istruzioni Ascolta e rielabora Realizza un pieghevole Lavora individualmente e in gruppo per realizzare una storia personale nel laboratorio di coding anima il percorso emozionale sperimentato	Lezioni frontali e dialogate Coordinamento dei gruppi di lavoro Preparazione materiale Rilevazione delle risposte emotive che emergono dagli alunni Riflessione sulle stesse e interventi predisposti in modo il più possibile individualizzati Si avvale dell'esperto di coding con l'utilizzo del programma scratch.	Gli alunni entusiasti collaborano e fanno emergere emozioni personali Fanno riaffiorare momenti del loro vissuto e le loro emozioni Utilizzano un linguaggio orale, scritto e grafico per rappresentarle e spiegarle Condividono in conversazioni libere le sensazioni provate Utilizzare semplici informazioni informatiche	9	Competenza personale e sociale: IMPARARE AD IMPARARE Gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Lavorare con gli altri in maniera produttiva. COMPETENZA DIGITALE Acquisire una prima

					alfabetizzazione digitale.
3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i>	Partecipa ai laboratori in modo creativo e personale. Elabora le proposte seguendo una scaletta. Realizza testi personali fantastici e narrativi. Rappresenta la propria storia emozionale in veste grafica.	Prepara la consegna Predisporre i materiali e le griglie di valutazione	Concretizzano con immagini e semplici didascalie il percorso proposto Producono testi sulle loro sensazioni Realizzano testi fantastici (fiaba), elaborando la loro emotività e le sensazioni vissute durante l'esperienza del progetto.	2	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE Comunicare in forma orale e scritta. IMPARARE AD IMPARARE Gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Lavorare con gli altri in maniera produttiva.
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</i>	Gli alunni insieme ripercorrono il progetto svolto, lo autovalutano in modo personale e collettivo.	Stimola riflessioni sul lavoro svolto e propone una autovalutazione singola e di gruppo.	L'esperienza è valutata dagli alunni	2	IMPARARE AD IMPARARE Autovalutazione

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

2. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
3. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
4. Quali attività rifaresti?
5. In che cosa ti sei sentito più capace?
6. 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 personale e sociale: imparare ad imparare	Lavora attivamente in gruppo; è propositivo e valuta il proprio lavoro Riflettere su di sé	Esporre idee, opinioni e stati d'animo Partecipare ed intervenire in modo pertinente nelle discussioni di gruppo, rispettando le regole della conversazione. Comunicare esperienze, idee ed emozioni anche attraverso immagini.
Competenza digitale	Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie	Padroneggiare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie.
Alfabetica funzionale	Interagisce in situazioni comunicative Comunica in forma orale e scritta	L'alunno interagisce in modo corretto e attivamente con compagni ed insegnanti Scrive testi corretti, utilizzando un lessico adeguato.

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				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Riflette sui propri punti di forza o debolezza	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 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 inizia ad accettare idee diverse	Ascolta con attenzione e coglie punti di vista diversi	Ascolta, è sensibile alle difficoltà dei compagni e presta loro aiuto

Sa essere propositivo	Si adegua alle decisioni del gruppo	Ascolta con attenzione le decisioni degli altri	Espone le proprie idee	Propone le proprie idee argomentandole
Lavora attivamente in coppia e in gruppo	Nel lavoro di gruppo fatica inserirsi ed ad avere un ruolo attivo	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 interviene per mediare
Impara dai propri errori	Va guidato a riconoscere i propri errori	Riconosce l'errore, ma non corregge	Riconosce l'errore, ma corregge	Impara dai propri errori
Sa gestire le interazioni sociali	Gestisce con difficoltà le relazioni	Se guidato, gestisce le relazioni	Gestisce le relazioni sociali	Gestisce le relazioni sociali e guida i compagni a gestire le proprie

**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								
	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	
Condivisione Senso		Progettazione da parte delle insegnanti dell'UDA Vengono contattati gli atelieristi	Presentazione dell'Uda agli alunni e genitori						
Sviluppo,abilità, conoscenze, atteggiamenti				Laboratorio grafico espressivo	Laboratorio grafico e di scrittura	Laboratorio di Coding Laboratorio Espressivo	Laboratorio di Coding		
Verifiche autentiche intermedie e finali					Bozzetto della storia (elaborazione scritta) individuale	Bozzetto della storia (elaborazione e grafica) individuale	Conclusione del pieghevole		
Riflessione	Rilevazione da parte delle insegnanti dei bisogni educativi della classe corso di formazione							Autovalutazione dell'apprendimento	



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

PARTI FACOLTATIVE

CONSEGNA AGLI STUDENTI

(sostituisce la 4^a pagina)

Cari ragazzi,

dalla settimana prossima , il mercoledì, inizieremo un percorso che ci accompagnerà fino a marzo.

Svolgeremo attività e esperienze che ci aiuteranno a conoscere sempre meglio noi stessi . Sarà bello scoprire quali sono le nostre doti speciali e uniche; capire allo stesso tempo dove possiamo migliorare.

In questo percorso saremo accompagnati da una persona speciale : Ilaria.

Lavorerà con noi a scuola offrendoci la sua particolare esperienza . Ci aiuterà a lavorare in modo creativo, utilizzando strumenti diversi e particolari, che sicuramente ci entusiasmeranno.

Per sfruttare al meglio questa opportunità, per la quale anche le vostre insegnanti si sono preparate, dovrete ascoltare le proposte, partecipare con impegno alle attività, accettare con fiducia i consigli che riceverete.

Importante sarà metterci in gioco anche se ci sembrerà di non essere capaci o all'altezza delle proposte.

Lavoreremo a volte tutti insieme, a volte in piccolo gruppo o a coppie ed anche singolarmente.

Non ci fermeremo qui! Con l'aiuto di esperti informatici di coding proveremo a "dare voce" alle nostre emozioni anche attraverso il linguaggio informatico.

Sarà un lavoro che ci permetterà di considerare le nostre emozioni come parte fondamentale di noi stessi. Conoscerle nelle loro caratteristiche, ci permetterà di saperle equilibrare, per aumentare il nostro benessere.

Con le nostre capacità e la nostra unicità , realizzeremo lavori unici e straordinari!!!!!!

Il nostro obiettivo sarà "imparare ad imparare" sempre cose nuove e scoprire quanto sia bello impegnarsi e stare con gli altri, interagendo in modo creativo e perché no....divertente!!!!

Sarà un' esperienza superlativa!!!!

BUON VIAGGIO!!!!!!