



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

IL VIAGGIO

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SOMMACAMPAGNA

SCUOLA PRIMARIA "DON LORENZO MILANI"

CLASSE 4^A D

A.S. : 2022/23

Insegnanti Zanuso Nicoletta, Pastrello Giorgia, Sittoni Delia

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

gli alunni hanno bisogno di esprimere i loro grandi desideri e di trovare risposta ad alcune tematiche che riguardano la vita (scoperte, amicizie...), inoltre manifestano curiosità di sperimentare e creare utilizzando differenti linguaggi espressivi.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

COMPETENZA ALFABETICA
FUNZIONALE

COMPETENZA DIGITALE

Competenze correlate:

COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

TITOLO DELL'UDA

IL VIAGGIO

DISCIPLINE COINVOLTE:

italiano, arte/immagine, tecnologia, storia e geografia, matematica.

LABORATORI UTILIZZATI:

ARTE/IMMAGINE (esperto esterno - 15h);

TECNOLOGIA digitale (esperto esterno -10 h);

ITALIANO (lab. autogestito - 10 h);

STORIA E GEOGRAFIA (lab. autogestito - 5h).

COMPITO AUTENTICO':

- GIOCO DIGITALE- SCRATCH,
- ALBUM DI VIAGGIO ILLUSTRATO,
- CREAZIONE DI UN DIARIO DI BORDO,
- PREDISPOSIZIONE DI UNA MOSTRA RIGUARDANTE I PRODOTTI E GLI ELABORATI REALIZZATI.

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

TECNOLOGIA/informatica-digitale: (coding) realizzazione di un gioco digitale;

ITALIANO: comprensione e stesura testi;

ARTE/IMMAGINE: creazione di elaborati artistici.

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

Denominazione – titolo dell'UDA	IL VIAGGIO
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 propone agli alunni di prendere confidenza con le grandi domande della vita e con i desideri che li caratterizzano. Gli alunni sperimenteranno tecniche e linguaggi differenti per raccontare un “grande viaggio” (scoperta di sé e conoscenza dell'ignoto). Attraverso sia lavori di gruppo che individuali, gli alunni parteciperanno ad esperienze informatico-digitali, a lezioni di lettura o dialogate in merito a testi/albi illustrati e realizzeranno a rappresentazioni artistiche.
Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	CODING / INFORMATICA-DIGITALE: approccio al linguaggio di programmazione con Scratch; realizzazione di un gioco digitale a tema “viaggio” programmato con Scratch. ARTE/IMMAGINE: realizzazione di un album di viaggio contenente gli elaborati artistici realizzati dai bambini durante il percorso. Ogni tappa del percorso prevede la lettura di un libro illustrato o l'osservazione delle immagini del libro come spunto per la sperimentazione di diverse tecniche artistiche al fine di rappresentare una tappa del “viaggio”.
Discipline e laboratori gestiti in autonomia 1. discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	ITALIANO: partendo dalla riduzione del libro “Magellano” di Sweig (riduzione a cura di P. Molinari, F. Farina, M. De Nigris del 2014, Sestante edizioni) si propongono attività come: lettura, discussione collettiva, riflessione su grandi tematiche riguardanti la vita ed inoltre la creazione di un diario di bordo che raccoglie le esperienze affrontate durante l'a.s. Lettura e commento dei racconti presenti nella relazione svolta da Pigafetta circa l'impresa di Magellano. STORIA E GEOGRAFIA: lavoro su mappe e carte geo-storiche, studio delle coordinate spaziali, studio del periodo delle grandi esplorazioni/navigazioni e scoperte.

<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE. Tale competenza riguarda: l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. La capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.</p> <p>COMPETENZA DIGITALE. Tale competenza riguarda l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione).</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE. Tale competenza riguarda le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALE. Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui.</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>ALBUM DI VIAGGIO ILLUSTRATO: l'atelierista, attraverso la lettura o l'osservazione di immagini di albi illustrati, porterà gli alunni a riflettere sui significati del testo e a realizzare elaborati con diverse tecniche artistiche.</p> <p>GIOCO DIGITALE CON PROGRAMMA SCRATCH: l'atelierista presenterà il linguaggio di programmazione Scratch, in seguito realizzerà con gli alunni un gioco digitale a tema "viaggio".</p> <p>DIARIO DI BORDO: raccolta di esperienze svolte dagli alunni con i docenti di classe che illustrano il percorso realizzato circa il tema dell'anno scolastico "il Viaggio".</p> <p>MOSTRA ELABORATI: gli alunni realizzeranno cartelloni ed allestiranno aree espositive per mostrare quanto realizzato e affrontato durante il corso dell'a.s.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Comprensione del contenuto del testo di Magellano e del diario di Pigafetta; comprensione del testo degli albi illustrati; capacità di realizzare percorsi secondo coordinate; capacità di utilizzare in modo creativo diversi materiali e tecniche artistiche.</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Compilato 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>Vedi diagramma di Gant</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	Lettura lettera di presentazione del progetto agli studenti. Presentazione del percorso. Collegamento con attività già svolte.	Verrà recapitata una lettera all'interno della cassetta da lettere della classe; spiegazione dell'articolazione del progetto; riflessione sui possibili collegamenti con attività / letture pregresse effettuate in classe.	Valorizzare il percorso scolastico realizzato compiendo inferenze sia tra discipline, sia tra argomenti trattati. Far emergere interessi e curiosità da affrontare durante il percorso.	02/23 2 h	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE: distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare ausili, formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.

<p>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI</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>ARTE/IMMAGINE: realizzazione di un album di viaggio utilizzando differenti tecniche artistiche</p>	<p>Lettura di albi illustrati che abbracciano la tematica del viaggio. Riflessione sul contenuto che portano. Predisposizione di differenti materiali per realizzare disegni utilizzando di volta in volta differenti tecniche artistiche.</p>	<p>lettura e comprensione albi. conoscenza materiali e tecniche artistiche differenti per realizzare rappresentazioni grafiche.</p>	<p>15 h 02-03/23</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: pensiero critico e capacità di valutare informazioni e di servirsene.</p>
	<p>TECNOLOGIA/INFORMATICA: creazione di gioco digitale</p>	<p>Verrà insegnato il linguaggio di programmazione Scratch; verrà stabilito uno sfondo/tema quale il Viaggio e verrà realizzato il gioco.</p>	<p>conoscenza linguaggio di programmazione digitale. conoscenza coordinate e percorsi.</p>	<p>10 h 03/23</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE: alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione).</p>
	<p>ITALIANO: riflessioni in merito al testo "Magellano". Inferenze tra gli argomenti.</p>	<p>lettura e guida alla riflessione in testo "Magellano" (riduzione a cura di P. Molinari, F. Farina, M. De Nigris del 2014, Sestante edizioni).</p> <p>criteri di lettura mappe geo-storiche. presentazione quadro di civiltà e periodo storico dei grandi viaggi di scoperta.</p>	<p>comprensione del testo, inferenze circa i contenuti ed altre discipline, capacità di pensiero riflessivo- critico.</p>	<p>10 h (da 11/22 a 04/23)</p>	
	<p>STORIA/GEOGRAFIA studio coordinate geografiche e mappe. studio del periodo storico dei grandi viaggi</p>		<p>Conoscenza degli strumenti geografici. Conoscenza di usi e costumi-abitudini legate al periodo storico di riferimento.</p>	<p>5 h (01/23 - 04/23)</p>	<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE: Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.</p>

				<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali.</p>
--	--	--	--	--

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>	creazione di un album di viaggio	Assemblaggio di disegni realizzati con differenti tecniche artistiche.	Saper utilizzare differenti materiali per creare disegni e differenti tecniche artistiche per raccontare eventi, esprimere conoscenze ed emozioni.	2 h 04/2023	COMPETENZA DIGITALE: l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione). COMPETENZA IMPRENDITORIALE: Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.
	realizzazione di un gioco attraverso il programma Scratch	utilizzare linguaggi digitali e coding per programmare un gioco.	Saper utilizzare un linguaggio di programmazione e attraverso il coding realizzare un gioco digitale.	2 h 04/2023	
	produzione di un diario di bordo	raccolta delle esperienze legate al viaggio e alle varie discipline coinvolte al fine di illustrare il percorso svolto. Rilettura e collegamento tra esse.	Saper riassumere e riportare attività, seriare e rilevare collegamenti tra le esperienze svolte durante l'a.s.	6 h 04-05/23	
	allestimento mostra elaborati	raccolta prodotti realizzati nei laboratori disciplinari nel corso dell'anno scolastico. Esposizione scritta (orale e con ausilio di cartelloni) del percorso a tema "viaggio" realizzato durante l'a.s.	Saper raccontare esperienze effettuate, descrivere percorsi o attività/oggetti realizzati.	5 h 05/2023	

<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i> <i>Questionario orientativo</i></p>	<p>riflessione collettiva su quanto realizzato durante il percorso e sulla qualità delle esperienze affrontate.</p> <p>Completare un questionario di autovalutazione circa il percorso</p>	<p>L'insegnante guida gli alunni ad elaborare quanto affrontato durante l'anno e a cogliere le inferenze tra le esperienze. Conduce gli alunni a riflettere in senso orientativo in merito ai laboratori svolti e alle attività realizzate. Spiega come completare il questionario di autovalutazione.</p>	<p>Saper esprimere quanto scoperto e le emozioni che hanno caratterizzato il percorso.</p> <p>Saper riflettere facendo ipotesi sulle proprie inclinazioni, sui desideri futuri, sulle proprie capacità e competenze.</p> <p>Avere senso di consapevolezza e autoefficacia rispetto a quanto realizzato.</p>	<p>4 h 05/23</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.</p> <p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE: La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano.</p>
--	--	--	---	----------------------	--

<p>Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/o in alcune tappe intermedie</p>	
<p>2. 3. 4. 5. 6.</p>	<p>In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio? In quale disciplina ti senti più a tuo agio? Quali attività rifaresti? In che cosa ti sei sentito più capace? In che cosa ti sei sentito più frustrato?</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)

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
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni, sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare ausili, formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Pensiero critico, capacità di valutare informazioni e di servirsene.	<p>Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe e di gruppo) rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o trasmessi dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Esporre oralmente argomenti appresi dall'esperienza e dallo studio in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida.</p> <p>Comprendere testi di varie tipologie ricavando anche le informazioni implicite.</p> <p>Scrivere testi ortograficamente corretti, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura. Rielaborare testi completandoli e trasformandoli.</p>
COMPETENZA DIGITALE	alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione).	<p>L'alunno è in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>Riesce a comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale.</p>
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Consapevolezza dell'esistenza di opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali e comprensione di come tali opportunità si presentano.	L'alunno è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali.	<p>Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del proprio paese, delle civiltà.</p> <p>Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà, nella storia e nel paesaggio, nella società.</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 DIGITALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione).	Se guidato, l'alunno riesce a eseguire semplici comandi informatici. Conosce alcuni fondamenti del linguaggio di programmazione. Se supportato, rispetta i materiali, porta a termine i compiti affidati e collabora alla realizzazione di contenuti digitali.	Riesce a eseguire semplici comandi informatici. Conosce alcuni fondamenti del linguaggio di programmazione. Collabora alla realizzazione di contenuti digitali. Solitamente rispetta i materiali e porta a termine i compiti affidati in contesti noti talvolta in autonomia, talvolta con supporto dell'insegnante.	Possiede discrete conoscenze nell'ambito dell'alfabetizzazione informatica, conosce i fondamenti del linguaggio di programmazione. Sa creare alcuni contenuti digitali in autonomia. Rispetta i materiali e generalmente porta a termine i compiti affidati in autonomia in contesti noti.	Possiede conoscenze molto buone nell'ambito dell'alfabetizzazione informatica. Sa creare i contenuti digitali richiesti in autonomia. Rispetta i materiali e porta a termine i compiti affidati anche in contesti non noti.

COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni, sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, usare ausili, formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Pensiero critico, capacità di valutare informazioni e di servirsene.	L'alunno ascolta per tempi brevi, coglie solo alcune informazioni con l'aiuto dell'insegnante. Partecipa alle conversazioni in modo discontinuo e talvolta poco pertinente. L'alunno legge in modo stentato semplici testi e ne comprende il significato globale solo con la guida dell'insegnante. L'alunno scrive semplici testi legati all'esperienza vissuta, solo se guidato dall'insegnante.	L'alunno ascolta e coglie le informazioni essenziali, ma non sempre in modo continuo. Partecipa alle conversazioni solo se sollecitato e guidato. L'alunno legge semplici testi in modo abbastanza corretto e ne coglie le informazioni essenziali, talvolta ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante.	L'alunno ascolta e coglie le informazioni in modo abbastanza corretto, autonomo e con continuità. Partecipa alle conversazioni con interventi generalmente pertinenti. L'alunno legge testi di vario tipo in modo corretto individuando generalmente le informazioni esplicite e talvolta quelle implicite. L'alunno scrive in modo abbastanza corretto testi di diverso genere talvolta in autonomia,	L'alunno ascolta e coglie le informazioni in modo approfondito, corretto, autonomo. Partecipa alle conversazioni con contributi pertinenti e originali. L'alunno legge testi di vario tipo in modo corretto, scorrevole e con espressività, comprendendo in modo approfondito il significato.

		L'alunno scrive semplici testi, di diverso genere, partendo da stimoli forniti dall'insegnante.	talvolta utilizzando stimoli forniti dall'insegnante.	L'alunno scrive testi di diverso genere corretti, scorrevoli e originali attingendo anche a spunti personali.
--	--	---	---	---

COMPETENZA IMPRENDITORIALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Consapevolezza dell'esistenza di opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali e comprensione di come tali opportunità si presentano.	Osserva la realtà con il supporto di una guida. Formula idee se guidato e negli ambiti che conosce. Lavora in gruppo con supporto nel mantenere il ruolo e il compito assegnato.	Se guidato osserva la realtà individuando opportunità di cambiamento. Formula idee in ambiti prevalentemente noti. Generalmente ascolta gli altri. Lavora in gruppo per un progetto assumendo ruoli e compiti se incoraggiato.	Osserva e analizza la realtà individuando opportunità e possibilità di cambiamento. Formula idee e proposte. Ascolta gli altri e concorda idee in funzione di un obiettivo. Lavora in gruppo per un progetto assumendo specifici ruoli e compiti.	Osserva e analizza con senso critico la realtà individuando opportunità e possibilità di cambiamento. Formula in modo pertinente idee e proposte migliorative. Ascolta gli altri, integra e concorda idee in funzione di un obiettivo. Lavora in gruppo per un progetto assumendo e mantenendo in modo consapevole specifici ruoli e compiti.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali.	Se guidato riconosce alcuni elementi che caratterizzano la propria identità locale o le altre culture e tradizioni. Utilizza solo immagini semplici fornite dal docente per comunicare esperienze e sentimenti.	Conosce alcuni elementi della propria identità culturale. Se supportato confronta tra loro diverse culture e riconosce, se guidato, espressioni artistiche di culture diverse dalla propria. Utilizza immagini per comunicare esperienze e sentimenti talvolta personali, talvolta fornite dal docente.	Conosce elementi della propria identità culturale relativa ad ambiti significativi: tradizioni, musica, arte, riti, abitudini, feste. Confronta tra loro, talvolta in autonomia, talvolta con il supporto dell'insegnante, culture locali, nazionali, mondiali. Generalmente riconosce espressioni artistiche di altre culture diverse dalla propria. Utilizza immagini/disegni personali per comunicare esperienze e sentimenti.	Conosce con sicurezza elementi della propria identità culturale relativa ad ambiti significativi: tradizioni, musica, arte, riti, abitudini, feste. Confronta tra loro culture locali, nazionali, mondiali. Riconosce in autonomia espressioni artistiche di altre culture diverse dalla propria. Utilizza e crea immagini/disegni per comunicare esperienze e sentimenti.

Da usare con gli studenti e CdC
Per avere sempre presente il cronoprogramma
Indicare i laboratori curricolari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurricolari

Fasi	TEMPI						
	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio
Condivisione Senso	presentazione del tema			illustrazione percorso - consegna lettera agli studenti (lab. autogestito)			
Fase del compito autentico		lettura libro Magellano (lab. autogestito). stesura diario di bordo (lab. autogestito).	lettura libro Magellano (lab. autogestito). stesura diario di bordo (lab. autogestito).	lettura libro Magellano (lab. autogestito). stesura diario di bordo (lab. autogestito).	lab. coding (esperto esterno), lab. arte (esperto esterno), lettura Magellano (lab. autogestito). stesura diario di bordo (lab. autogestito).	lab. arte (esperto esterno). lab coding (esperto esterno). Stesura diario di bordo (lab. autogestito)	
Verifiche autentiche intermedie e finali							diario di bordo (lab. autogestito) allestimento mostra elaborati.
Riflessione							Questionario e discussioni collettive

PARTI FACOLTATIVE

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo: Il viaggio

Care bambine e cari bambini di classe 4 D,

quest'anno vi chiederemo di intraprendere un viaggio di avventura nel grande mare infinito della conoscenza e scoperta di voi stessi, delle vostre capacità e di ciò che vi circonda!

Ci saranno dei momenti nei quali vi sarà richiesto di lavorare a piccoli gruppi: ognuno di voi dovrà non solo partecipare ma anche collaborare, mettendo a disposizione le proprie capacità per raggiungere un obiettivo comune; in altri momenti vi sarà dato tempo per riflettere su grandi tematiche che vi aiuteranno a capire che per affrontare la Vita serve impegno, coraggio, fiducia e un grande ideale da perseguire.

Durante l'anno scolastico vi saranno proposte diverse attività che in parte saranno registrate su un diario di bordo in modo da lasciare una traccia del vostro lavoro (esperienze, percorsi interdisciplinari...); durante il secondo quadrimestre sarete impegnati in due percorsi guidati da due atelieristi: Chiara Raineri, esperta fumettista e illustratrice, e Denis Bonetti, insegnante di coding-esperto informatico.

Con Chiara sarete coinvolti e guidati in un viaggio interiore e artistico che attraverso l'ascolto di testi narrati, le riflessioni e le osservazioni di immagini, vi porterà a realizzare e ad assemblare un album di viaggio personale tutto vostro, partendo proprio dal tema del mare, ossia dall'ambiente che fa da sfondo integratore nelle nostre attività. Con Denis invece, affronterete il viaggio in modo diverso: utilizzando un programma digitale realizzerete con il Coding un gioco digitale legato all'argomento del viaggio di Magellano che state affrontando quest'anno.

Quindi vi auguriamo "Buon Vento e Mare Calmo" e che queste esperienze siano scie utili alla vostra crescita!

Le vostre insegnanti