



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

# CAPIRE, PER COMPRENDERE IL MONDO

---

ISTITUTO COMPRENSIVO IC BARDOLINO FALCONE- BORSELLINO

SCUOLA PRIMARIA COLA'/PACENGO

CLASSE 4A

A.S. 2022/2023

Insegnanti: SUSANNA DI PAOLA, CRISTINA NICOLIS, VINCENZO SANFRATELLO

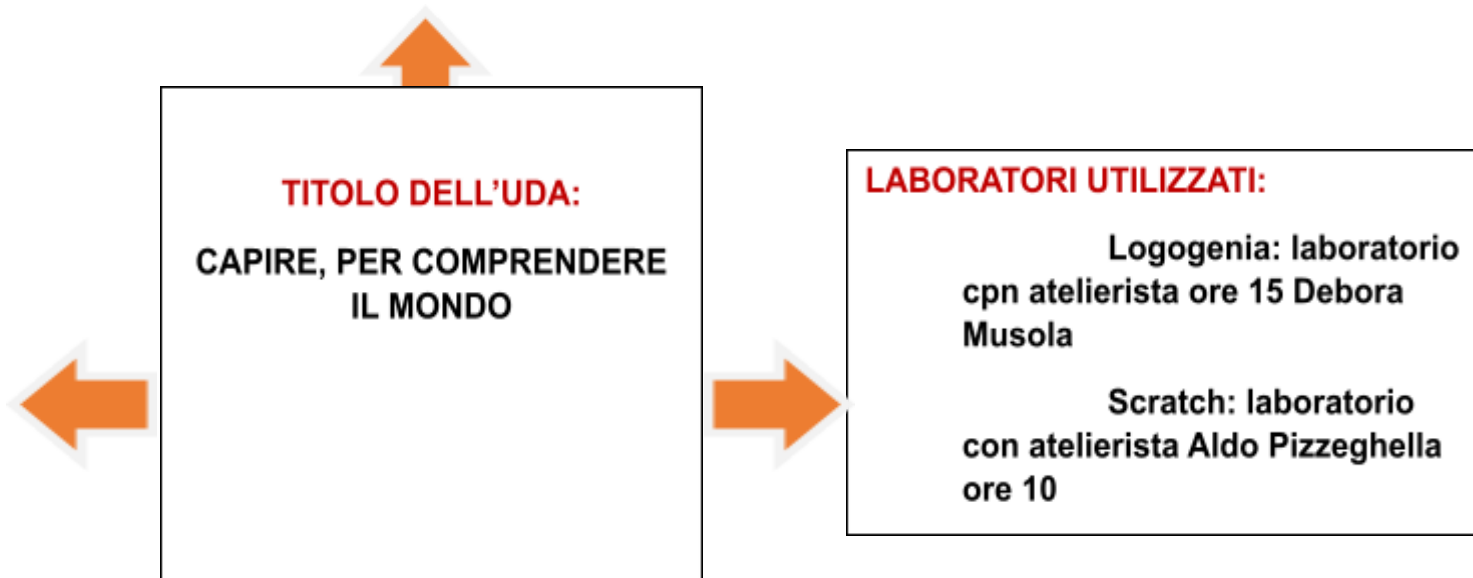
## COMPETENZE EUROPEE:

### Competenza chiave:

competenza alfabetica funzionale;

### Competenze correlate:

competenza digitale



### COMPITO AUTENTICO':

produzione di domande a partire da un testo dato

creare due scene con 4 sprite per ogni scena e con i dialoghi e movimenti sincronizzati

### PRODOTTI FINALI ATTESI:

1. UNA VERIFICA DI COMPrensIONE PER LA CLASSE PARALLELA
- S2. EGNALIBRO CON LE PAROLE del LETTORE ESPERTO E COMPETENTE
3. STORY TELLING CON SCRATCH DI UN TESTO LIBERAMENTE CREATO

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

**tecnologia/informatica:** UNA SCENA CON SCRATCH CHE PREVEDA :

- Cambiare lo sfondo e gli sprite
- saper utilizzare, modificare e disegnare gli sprite
- saper programmare un dialogo sincronizzato tra più sprite
- saper creare più sfondi e sprite sincronizzati per creare una storia

### Italiano:

TESTI CON IL DISCORSO DIRETTO DA ELABORARE NEL LABORATORIO DI TECNOLOGIA

VERIFICHE DI COMPrensIONE DEL TESTO CON INFORMAZIONI ESPLICITE ED IMPLICITE.

ELABORAZIONE DI DOMANDE PERTINENTI AL TESTO LETTO

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re)</b> <b>consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella “croce”</b>	
<b>Denominazione – titolo dell'UDA</b>	CAPIRE PER COMPRENDERE IL MONDO
<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 – circoli – momenti assembleari.	Gli alunni saranno condotti, attraverso il laboratorio di logogenia, ad esercitare una comprensione profonda del testo, per arrivare a produrre domande di comprensione e preparare come verifica finale una prova autentica di comprensione del testo per la classe parallela. Il laboratorio linguistico, condotto dall'insegnante di lingua italiana accompagnata anche dall'esperta in logogenia, darà molti spunti creativi riguardanti la struttura del testo narrativo, le strutture sintattiche e grammaticali, l'analisi dei personaggi con i relativi dialoghi e contesti di sviluppo delle azioni. Ciò sarà un ricco materiale da poter rielaborare per la produzione scritta. Alla fine verrà richiesta una piccola storia a fumetti che sarà ricostruita attraverso lo STORY TELLING CON SCRATCH durante le ore di italiano.  GLI ALUNNI LAVORERANNO IN COPPIA PER L'INDIVIDUAZIONE DELLA STORIA E PER LA SELEZIONE DEI DIALOGHI DEI VARI PERSONAGGI
<b>Discipline e laboratori con esperti</b> discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	ITALIANO: LABORATORIO DI LOGOGENIA (con esperto) e LABORATORIO DI TESTO NARRATIVO (autogestito); INFORMATICA: LABORATORIO SCRATCH (con esperto esterno) MATEMATICA: LABORATORIO DI PENSIERO LOGICO PER SAPER COMPRENDERE UN TESTO E SAPER AGIRE (autogestito)
<b>Discipline e laboratori gestiti in autonomia</b> discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	LABORATORIO DI SCRATCH: CONTINUAZIONE DEL LABORATORIO SVOLTO CON L'ATELIERISTA PER UNA MAGGIORE DIMESTICHEZZA CON LA PIATTAFORMA. ITALIANO: LABORATORIO DI COMPrensIONE DEL TESTO CON LA PRODUZIONE DI DOMANDE FUNZIONALI ALLA COMPrensIONE PROFONDA. LABORATORIO DI SCRITTURA DI UN PICCOLO TESTO NARRATIVO CON PRODUZIONE DI DIALOGHI (DISCORSO DIRETTO)
<b>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b> Indicare quali aspetti verranno sviluppati	competenza alfabetica funzionale;  competenza digitale
<b>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO</b>	STORYTELLING RIPRODOTTO CON IL PROGRAMMA SCRATCH PROVA DI VERIFICA PER LA CLASSE PARALLELA

<i>e prodotti intermedi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGNALIBRO</li> <li>- DIALOGHI</li> </ul>
<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>	<p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- segnalibro con le parole chiave del lettore esperto</li> <li>- creazione dei dialoghi da inserire nello storytelling</li> <li>- produzione di un testo per la creazione dello storytelling da riprodurre su Scratch.</li> <li>- verifiche di comprensione del testo con informazioni esplicite ed implicite</li> <li>- elaborazioni di domande pertinenti al testo letto</li> </ul> <p>TECNOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambiare lo sfondo e gli sprite</li> <li>- utilizzare, modificare e disegnare gli sprite</li> <li>- programmare un dialogo sincronizzato tra più sprite</li> <li>- creare più sfondi e sprite sincronizzati per creare una storia</li> </ul>
<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>Compilare diagramma di Gant : cronoprogramma di massima delle fasi e dei laboratori con esperti /laboratori gestiti in autonomia TUTTO L'ANNO SCOLASTICO .</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	brain storming su cosa significa capire ciò che si legge. Brain storming sulla differenza tra giocare ai video giochi e programmarli	Il docente inizia la discussione con una domanda: A cosa serve comprendere ciò che si legge e se è importante. Scrittura alla LIM di tutte le risposte degli alunni.  Discussione in classe con suddivisioni delle rispettive risposte date dagli alunni sulla differenza e scrittura delle risposte alla LIM	Riflessione sulla comprensione di un testo che sia scolastico o no.  Comprendere la differenza tra giocare e lavorare e tra essere attori passivi e attivi.	2 ore  2 ore	<b>Interagire/comunicare con gli altri</b>
<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>	Ripetono il progetto scratch presentato dalla docente in modo fedele e dopo essere stato visionato dalla docente, riproducono un progetto scelto dalla coppia e inseriscono ciò che hanno imparato nella lezione presentata e in quelle precedenti.  Analizzano testi di vario tipo e mettono in atto le strategie per la comprensione profonda del testo: individuazione di parole chiave, parole rivelatrici, pronomi, scelta del lessico. glossario di classe.	tecnologia: propone alla LIM il progetto finito e poi i vari passaggi per programmare ogni singola parte. Si propongono attività atte a produrre domande di comprensione.  Si allenano gli alunni a scrivere dialoghi, analizzare personaggi e capire le strutture narrative del testo.	conoscenza della piattaforma scratch;  saper scegliere e cambiare lo sfondo e gli sprite  saper utilizzare, modificare e disegnare gli sprite  saper programmare un dialogo sincronizzato tra più sprite  saper creare più sfondi e sprite sincronizzati per creare una storia  1. Leggere e comprendere le informazioni esplicite ed implicite di un testo 2. Ampliare il lessico 3. sviluppare varie strategie di comprensione del testo 4. Porsi domande coerenti e atte alla	10 ore con esperto e 30 con l'insegnante.  15 ore con esperto preselezionati e delle attività nelle ore curriculari di italiano	<b>competenza digitale</b>  elabora contenuti in forma digitale  <b>COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE</b>  - Comunica utilizzando i vari registri linguistici - Interagire con gli altri in forma orale e scritta

			comprensione profonda del testo		
<b>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</b>  <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i>	tecnologia: 1. saper scegliere e cambiare lo sfondo e gli sprite 2. saper utilizzare, modificare e disegnare gli sprite 3. saper programmare un dialogo sincronizzato tra più sprite 4. saper creare più sfondi e sprite sincronizzati per creare una storia	Propone il modello e i comandi necessari sulla LIM	riproducono fedelmente il progetto dell'insegnante dopo ne producono uno concordato in coppia con comprendente tutti gli argomenti man mano imparati	30 ore	<b>competenza digitale</b>  elabora contenuti in forma digitale  <b>Competenza alfabetica funzionale</b>  Riconosce le informazioni in forma orale e scritta
	Italiano - individuazione delle parole non note: ipotesi sul significato e uso del dizionario. - utilizzo delle parole nuove in altri contesti, - comprendere le informazioni esplicite ed implicite di un testo; - individuazione di parole chiave e "rivelatrici"	Italiano: seleziona e propone testi di vario tipo	Italiano: in coppia rispondono alle domande guida successivamente producono domande finalizzate alla comprensione approfondiscono il lessico usato e lo utilizzano in contesti diversi.	40 ore	

<b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b> <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>Ricostruisce il percorso svolto.</p> <p>Esprime valutazioni ed autovalutazioni su quanto vissuto riflettendo sui propri progressi.</p>	<p>Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti sul percorso affrontato</p> <p>Consegna eventuali schede (questionario di gradimento, autovalutazione con smile...)</p> <p>Predisporre un circle time facendo esprimere ai bambini i contesti/attività in cui si sono sentiti emozionalmente più coinvolti e capaci</p>	<p>Riflettere e ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta</p> <p>Esprimere stati d'animo inerenti il vissuto personale e collettivo</p>	2 ore	<p><b>Interagire/comunicare con gli altri</b></p> <p><b>Usare la lingua nei diversi registri</b></p>

**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 ALFABETICO FUNZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicare utilizzando i vari registri linguistici</li> <li>- Interagire con gli altri in forma orale e scritta</li> <li>- Riconoscere le informazioni in forma orale e scritta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'alunno legge un testo, ne individua il messaggio chiave, le informazioni implicite ed esplicite e la struttura,</li> <li>- l'alunno dimostra di essere in grado di comunicare in modo finalizzato,</li> <li>- l'alunno utilizza un lessico appropriato e mostra curiosità per le parole non note;</li> <li>- l'alunno comprende l'importanza di analizzare le relazioni tra le parole in un testo per comprenderne il significato</li> </ul>
COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elabora contenuti in forma digitale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- conosce le principali funzioni di un software</li> <li>- applica le principali funzioni di un software</li> </ul>

### 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>
<b>Competenza di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>impegnarsi per interessi comuni</u>: -rispetta le regole del bene comune- si assume le proprie responsabilità</li> <li>● <u>Interessarsi a problemi ed eventi della società</u></li> </ul>	<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
<b>elabora contenuti in forma digitale</b>	L'alunno/a , se opportunamente guidato, è in grado di riprodurre l'artefatto digitale proposto . .	L'alunno/a è in grado di riprodurre uno degli artefatti digitali proposti aggiungendo proposte personali e le principali conoscenze e abilità acquisite .	L'alunno/a è in grado di usare le conoscenze e abilità acquisite per produrre in modo autonomo un artefatto digitale in contesti noti. .	L'alunno/a è in grado di usare le conoscenze e abilità acquisite per produrre in modo autonomo e creativo un artefatto digitale adeguato ai diversi contesti. .

COMPETENZA CHIAVE ALFABETICA FUNZIONALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<b>Riconosce le informazioni in forma orale e scritta in situazioni diverse.</b>	Con l'aiuto di domande guida e il supporto dell'insegnante, comprende il significato globale di semplici testi e le principali informazioni esplicite.	Comprende semplici informazioni, perlopiù esplicite, nelle conversazioni e nei testi; con il supporto di domande guida comprende le informazioni implicite .	In autonomia comprende le informazioni implicite ed esplicite di un testo e di una comunicazione orale	Con sicurezza, in modo autonomo e anche in situazioni non note comprende le informazioni implicite ed esplicite di un testo o di una comunicazione orale, motivando ed individuando le frasi e le parole che consentono la comprensione.
<b>Interagire con gli altri in forma orale e scritta</b>	Con la mediazione dell'adulto, interagisce con l'altro apportando semplici contributi, con linguaggio semplice ma non sempre corretto.	E' in grado di interagire con l'altro apportando semplici contributi, con un linguaggio semplice.	Sa collaborare con l'altro per uno scopo comune, consapevole delle finalità, con un linguaggio chiaro e corretto.	E' in grado di collaborare per uno scopo comune, consapevole delle finalità ed utilizzando un linguaggio specifico. Assume un

				atteggiamento disponibile ad un dialogo critico e costruttivo nel rispetto delle opinioni dell'altro.
<b>Comunica utilizzando i vari registri linguistici</b>	Comunica con gli altri utilizzando un linguaggio semplice, non sempre corretto e adatto alle diverse circostanze, ha bisogno di essere supportato per esprimersi con chiarezza.	Comunica con gli altri utilizzando un linguaggio non sempre corretto e adatto alle diverse circostanze, ma semplice e circoscritto alle sue esperienze personali .	Comunica con gli altri utilizzando un linguaggio corretto, adatto alle diverse circostanze .	Comunica con gli altri utilizzando un linguaggio corretto, adatto alle diverse circostanze e, se necessario, specifico delle discipline.

COMPETENZA CHIAVE.....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

COMPETENZA CHIAVE.....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

## 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
<b>A – Avanzato</b>	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>B – Intermedio</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<b>C – Base</b>	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.
<b>D – In via di prima acquisizione</b>	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 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.

**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								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	Periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso									
Fase del compito autentico									
Verifiche autentiche intermedie e finali									
Riflessione									

## PARTI FACOLTATIVE

### CONSEGNA AGLI STUDENTI

(sostituisce la 4<sup>a</sup> pagina)

**Titolo UdA**

**Cosa si chiede di fare (descrizioni sommaria delle principali fasi di lavoro: es. ti chiederemo di ..... "intervistare e persone, raccogliere dati, costruire griglie, costruire pezzi per il plastico.....)**

**In che modo (singoli, gruppi..)**

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

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

**Tempi ( svolgimento dell'UDA)**

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

**Criteri di valutazione**