



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

“Che scene! Emozioni  ci con il teatro”

ISTITUTO COMPRENSIVO 12 Golosine

SCUOLA LENOTTI

CLASSE 3 A

A.S. 2023/2024

Insegnanti: Roberta Gattuso, Cosetta Tomas, Giorgia Tomelleri, Chiara Leonardi

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Costruire la consapevolezza del proprio corpo, del suo agire nel mondo attraverso l'esperienza corporea

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Competenze correlate:

Alfabetica funzionale
Imparare ad imparare
Competenza digitale

TITOLO DELL'UDA

Che scene!
EmozioniAMOCi con il teatro

DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO
ARTE E IMMAGINE
MUSICA
ED. FISICA
MATEMATICA-tecnologia

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio drammatizzazione (15 h)
GIOVANNA SCARDONI

Laboratorio coding (10h) ASSOCIAZIONE
VILLAGGIO DIGITALE (Brugnoli e Bertolini)

COMPITO DI autentico: QUALE?

Laboratorio di scrittura per la preparazione dei testi
Scenografie
Attività di drammatizzazione

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Taccuino di viaggio
Spettacolo teatrale
Realizzazione di un prodotto digitale (story-telling)

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

TACCUINO DI VIAGGIO: valutazione della capacità espressiva con la quale sono state annotate ed elaborate le varie pagine del taccuino (ogni docente annoterà queste rilevazioni in relazione alla propria disciplina, per poi tabulare la rubrica di valutazione in team). Nel taccuino potranno essere utilizzate differenti modalità e tecniche espressive (scrittura, poesia, disegni, collage, immagini...)

SPETTACOLO TEATRALE: valutazione sia di processo (fase preparatoria dello spettacolo) che di prodotto.

UNITA' DI APPRENDIMENTO (estratto da format F. Da Re)
condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce

<p>Denominazione – titolo dell'UDA</p>	<p style="text-align: center;">Che scene!</p> <p style="text-align: center;">EmozioniAMOci con il teatro</p>
<p>Compito autentico (come se lo spiegassimo ai ragazzi e alle famiglie) specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari</i></p>	<p>L'UDA ha come focus lo sviluppo dell'alfabetizzazione emotiva mediante la drammatizzazione e l'espressione corporea e verbale, valorizzando il pensiero creativo, la comunicazione corporea, non verbale e verbale per favorire e promuovere l'inclusione.</p> <p>Si prevedono momenti di</p> <ul style="list-style-type: none"> - circle-time iniziali, intermedi e finali, con attività di brainstorming e restituzione finale delle varie tappe effettuate - lavori in piccoli gruppi per progettare le varie scenografie - lezioni dialogate per sistematizzare - elaborazioni scritte individuale e a coppie per riflettere sulle varie tappe del percorso prima di riportarle nel taccuino - restituzione in plenaria a livello assembleare <p>Costruiremo un "taccuino di viaggio", che accompagnerà tutto il percorso. Utilizzando varie modalità espressive (scrittura, poesia, disegni, collage, immagini...) il taccuino raccoglierà le tappe fondamentali della progettazione, dalla scenografia all'attività di drammatizzazione, nonché le riflessioni personali sia di carattere descrittivo/narrativo che emotivo sulle attività di volta in volta realizzate.</p> <p>Il taccuino, da conservare con cura e da portare con sé costituirà la documentazione formativa e un'importante opportunità per fissare osservazioni, esperienze, emozioni e stati d'animo, ma anche proiezioni e prospettive future generate da questa esperienza. Nel taccuino potranno essere annotati in maniera creativa i momenti emergenti del laboratorio teatrale, piccole rielaborazioni testuali, pensieri, deduzioni, collages di immagini... lasciando liberi gli alunni di organizzare e inserire i contenuti del proprio taccuino come preferiscono.</p>

<p>Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO, ARTE, IMMAGINE, ED. FISICA, MUSICA: Laboratorio teatrale condotto dall'atelierista Giovanna Scardoni (15 ore) - ITALIANO, MATEMATICA, TECNOLOGIA: Laboratorio (10h) di Coding per realizzare uno storytelling, tramite supporto informatico (Scratch). L'attività prevede l'utilizzo a coppie/piccoli gruppi dei dispositivi CromeBook e verrà condotta dagli esperti Brugnoli e Bertolini dell' "Associazione Villaggio Digitale".
<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte, contenuti curriculari: specificare quali</p>	<p><u>Italiano</u>: laboratorio di scrittura creativa per realizzare il canovaccio teatrale <u>Tecnologia</u>: laboratorio per costruire il taccuino di viaggio <u>Arte e Italiano</u>: attività laboratoriale per documentare il percorso nel taccuino di viaggio utilizzando modalità e tecniche espressive differenti</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali evidenze verranno sviluppate (<u>usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella “parte nera” della griglia</u>).</p>	<p>La competenza chiave da sviluppare sarà la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esprimere e interpretare esperienze emozioni attraverso le varie forme di arte -Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARI e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della “croce rossa”)</p>	<p>Prodotto atteso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taccuino di viaggio - Spettacolo teatrale <p>Destinatari: alunni e alunne classe 3^A plesso “Lenotti”</p> <p>Prodotti intermedi:</p> <p>ITALIANO: canovaccio teatrale; storytelling con scretch</p> <p>ARTE E IMMAGINE: scenografie</p> <p>EDUCAZIONE MOTORIA e MUSICA : drammatizzazioni</p> <p>TECNOLOGIA: taccuino di viaggio e scenografie</p>

	MATEMATICA: costruzione dello storytelling con Scratch
Verifiche autentiche intermedie e finali <i>(le stesse dichiarate nella "croce" iniziale)</i>	<p>In questa UDA verranno valutate alcune evidenze relative alla sola Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>TACCUINO DI VIAGGIO: valutazione della capacità espressiva con la quale sono state documentate ed elaborate le varie pagine del taccuino (ogni docente annoterà queste rilevazioni in relazione alla propria disciplina, per poi tabulare la rubrica di valutazione in team). Nel taccuino potranno essere utilizzate differenti modalità e tecniche espressive (scrittura, poesia, disegni, collage, immagini...)</p> <p>SPETTACOLO TEATRALE: valutazione sia di processo (fase preparatoria dello spettacolo) che di prodotto.</p>

Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/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?

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 <i>quelli del vostro curriculum di IC (discipline)</i>	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione <i>(le stesse scritte nella tabella sopra e tratte dalle griglie)</i>
<p>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</p> <p><i>problematizzazione</i> <i>presentazione del compito di realtà</i> <i>sua organizzazione</i> <i>raccolta di idee</i></p>	<p><u>Ascolta e interagisce verbalmente</u> nel circle-time.</p> <p>Propone idee da implementare nel progetto.</p>	<p>Presenta il progetto facendo riferimento alla grande mappa concettuale esposta in atrio che rappresenta visivamente i progetti principali della classe terza</p> <p>Pone domande/stimolo per favorire il recupero delle esperienze pregresse utili al progetto (scritture creative spontanee realizzate da alcuni alunni lo scorso anno)</p> <p>Facilita il circle-time</p>	<p>Rispettare i turni di parola, negli scambi comunicativi.</p> <p>Formulare oralmente messaggi chiari e pertinenti in relazione al contesto comunicativo.</p> <p>Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p>	<p>Febbraio</p>	<p>Formula messaggi pertinenti in relazione agli argomenti affrontati in classe</p>

<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>1) Laboratorio di scrittura creativa, per la realizzazione dei testi che verranno drammatizzati successivamente.</p> <p>2) Realizzazione delle scenografie</p> <p>3) Drammatizzazione delle storie realizzate nel laboratorio di scrittura (tramite linguaggio di programmazione e tramite linguaggio corporeo)</p>	<p>Modalità laboratoriale, in coppie di lavoro o piccoli gruppi</p> <p>Attività laboratoriale, in coppie di lavoro o piccoli gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale di drammatizzazione corporea guidata dall'esperta Giovanna Scardoni - Attività laboratoriale digitale condotta dagli esperti dell'Associazione Villaggio Digitale per la produzione di uno storytelling con Scratch 	<p>Produrre semplici testi narrativi, legati a scopi concreti</p> <p>Elaborare creativamente produzioni personali e sperimentare tecniche e strumenti diversi</p> <p>Assumere e controllare in forma consapevole, diversificate posture del corpo, con finalità espressive</p> <p>Esplorare ed utilizzare in modo funzionale alcune applicazioni informatiche, materiali digitali e semplici software didattici</p>	<p>Febbraio</p> <p>Da febbraio a maggio</p> <p>Marzo /Aprile/ Maggio</p> <p>Aprile/ Maggio</p>	<p>Evidenze comuni alla FASE 2:</p> <p>Esprimere e interpretare esperienze emozioni attraverso le varie forme di arte</p> <p>Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente</p>
<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 (le stesse che avete dichiarato sopra e nella "croce rossa)"</i></p>	<p>Realizzare il taccuino itinere in situazioni di apprendimento collaborativo</p> <p>Realizzare lo Storytelling digitale in situazioni di apprendimento collaborativo</p>	<p>L'alunno viene valutato individualmente in base alle rubriche predisposte.</p> <p>L'alunno viene valutato individualmente in base alle rubriche predisposte.</p>	<p>-Utilizza le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti</p> <p>-Collabora in modo aperto e positivo con chi manifesta una cultura diversa dalla propria.</p> <p>-Utilizza le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti</p> <p>-Collabora in modo aperto e positivo con chi manifesta una cultura diversa dalla propria.</p>	<p>Maggio/ Giugno</p>	<p>Esprimere e interpretare esperienze emozioni attraverso le varie forme di arte</p> <p>Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente</p>

	Partecipare alla preparazione e allo spettacolo finale in situazioni di apprendimento collaborativo	L'alunno viene valutato individualmente in base alle rubriche predisposte.	-Utilizza il corpo per comunicare esperienze e sentimenti. -Collabora in modo aperto e positivo con chi manifesta una cultura diversa dalla propria.		
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>	Questionario di autovalutazione gradimento delle attività svolte	Attività individuali Circle-time	- esplicita i propri punti di forza e le proprie criticità - sa esprimere cosa ha imparato -sa sintetizzare il percorso di lavoro pianificato e realizzato	maggio	-Riflettere sul proprio percorso di apprendimento -Esprimere i propri punti di forza e le proprie criticità

TEMPISTICHE - TIME LINE

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	febbraio								
Fase dei compiti di realtà	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio					

Verifiche autentiche intermedie e finali	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno ?				
Riflessione					Giugno				

PARTE VALUTATIVA

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO

- PRIMA COLONNA NOME DELLE COMPETENZE EU
- SECONDA COLONNA: riportare le evidenze (parte nera delle griglie) indicate nel piano di lavoro
- TERZA COLONNA completare con obiettivi del curricolo

<p>QUALI Competenze chiave EU 2018</p>	<p>Evidenze osservabili Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)</p>	<p>Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)</p>
<p>1) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Esprimere e interpretare esperienze emozioni attraverso le varie forme di arte culturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il corpo per comunicare esperienze e sentimenti. - Utilizza le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti
<p>1) Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Impegnarsi in processi creativi individualmente e collettivamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Collabora in modo aperto e positivo con chi manifesta una cultura diversa dalla propria.

RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente e copiate dalle parti nere delle griglie sulle competenze EU 2018. Usare le parti scritte su bianco delle stesse evidenze per descrivere i livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi, creatività/originalità, ricchezza, correttezza**. E' preferibile usare avverbi o locuzioni temporali o modali (di solito, sempre, generalmente, in modo occasionale, in forma discontinua, saltuaria, solo con aiuto o guida esperta, in modo sicuro, con difficoltà ecc....) non usare abbastanza - poco -o altra forma non quantificabile.

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
PER LA VALUTAZIONE DEL TACCUINO**

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Utilizza le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti	L'alunno/a, se opportunamente guidato e/o supportato da un adulto o da un compagno esperto, è in grado di utilizzare le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti in situazioni note/routine	L'alunno/a, in situazioni note/routine, è in grado di utilizzare autonomamente le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti	L'alunno/a in modo autonomo è in grado di utilizzare le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti in situazioni note; a volte anche in situazioni nuove.	L'alunno/a utilizza consapevolmente e responsabilmente le immagini e/o la scrittura espressiva per comunicare esperienze e sentimenti, sia in situazioni note che nuove.

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
VALUTAZIONE DELLO SPETTACOLO TEATRALE (PROCESSO E PRODOTTO)**

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Utilizza il corpo (drammatizzazione) per comunicare esperienze e sentimenti	L'alunno/a, se opportunamente guidato e/o supportato da un adulto o da un compagno esperto, è in grado di utilizzare il corpo per comunicare esperienze e sentimenti in situazioni note	L'alunno/a, in situazione note/routine, è in grado di utilizzare il corpo in autonomia per comunicare esperienze e sentimenti.	L'alunno/a in modo autonomo è in grado di utilizzare il corpo per comunicare esperienze e sentimenti in situazioni note; a volte anche in situazioni nuove.	L'alunno/a utilizza consapevolmente e responsabilmente il proprio corpo per comunicare esperienze e sentimenti, sia in situazioni note che nuove.
Collabora in modo aperto e positivo con chi manifesta una cultura diversa dalla propria	L'alunno/a se opportunamente guidato/ e/o supportato da un adulto o da un compagno esperto, è in grado di collaborare positivamente con chi manifesta una cultura differente, in situazioni note	L'alunno/a, in situazione note/routine, è in grado di collaborare positivamente e in autonomia con chi manifesta una cultura diversa	L'alunno/a è in grado, in modo autonomo, di collaborare positivamente con chi manifesta una cultura diversa in situazioni note; a volte anche in situazioni nuove	L'alunno/a è in grado di collaborare in modo responsabile con chi manifesta una cultura diversa dalla propria, in autonomia e in tutte le situazioni

ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA

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 (parole scritte su fondo bianco)

Evidenza	In via di Prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunica i vari registri linguistici	L'alunno/a usa solo i più semplici codici comunicativi per raccontare esperienze personali. Decodifica in autonomia essenziali messaggi essenziali orali e scritti, in forma discontinua. Necessita di guida.	L'alunno/a è in grado di usare i più comuni codici comunicativi per raccontare esperienze personali, solitamente in forma essenziale e comprensibile. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti che gli/le sono proposti nelle varie occasioni di studio.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato ai diversi contesti scolastici e sa raccontare esperienze personali in modo corretto. Sa decodificare generalmente in autonomia i messaggi orali e scritti che gli/le sono proposti nelle varie occasioni di studio.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo responsabile un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali in modo ricco e corretto. Sa decodificare in modo sempre autonomo messaggi orali e scritti in qualsiasi situazione.

PARTI FACOLTATIVE

CONSEGNA AGLI STUDENTI

(sostituisce la 4^a pagina)

Titolo UdA

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.....)

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