



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO Borgo Roma 11

SCUOLA Mario Mazza

CLASSE IID

A.S. 2019-2020

Insegnanti: Attardo Paola, Mazzucco Giorgia, Terranova Cettina

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	8
Femmine	10
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	2
Alunni stranieri	9
Bes	3
Dsa	2
I.104	2
Altro	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

La classe IID deve consolidare le capacità organizzative e di autogestione già avviate lo scorso anno

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Imprenditorialità

Competenze correlate:

Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia

Consapevolezza ed espressione culturale

TITOLO DELL'UDA

**“L’Atlante
del buon cibo”**

DISCIPLINE COINVOLTE:

Arte e Immagine

Scienze

Tecnica

LABORATORI UTILIZZATI:

-Di Beniamino Danese: ambito matematico/scientifico

-Saba Ferrari: ambito artistico

COMPITO DI REALTA':

Realizzare un Atlante che illustri l'alimentazione umana da diversi punti di vista: scientifico, tecnologico e artistico

VERIFICHE AUTENTICHE DISCIPLINARI DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' FINALE:

- Realizzare tavole illustrate
- Realizzare modellini che descrivano l'apparato digerente
- Realizzazione di una piramide alimentare tridimensionale

COMPITO DI REALTA'

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA :

l' Atlante del Buon Cibo

Cosa si chiede di fare

ARTE:

Realizzare tavole d'illustrazione del "cibo buono". Nella prima fase l'alunno si confronterà con tavole illustrate da enciclopedie e poi attraverso la sperimentazione di varie tecniche, ognuno arriverà ad elaborare e realizzare le proprie illustrazioni.

SCIENZE:

riprodurre le parti anatomiche dell'apparato digerente, attraverso modelli reali e in 3D.

TECNOLOGIA:

costruire una piramide alimentare e un diario.

In che modo:

Le attività si svolgeranno attraverso il lavoro individuale e il lavoro a piccoli gruppi. Durante le attività di laboratorio i ragazzi impareranno a condividere strumenti e a rispettare le varie fasi di lavoro.

Quali prodotti si vogliono ottenere:

Si arriverà ad un prodotto finale multimediale, che "raccolge" come in un atlante, tutte le esperienze fatte.

Che senso ha il compito di realtà:

fornire ai ragazzi un approccio sperimentale e laboratoriale per conoscere il funzionamento dell'apparato digerente, l'importanza del cibo e delle sue diverse accezioni culturali.

Tempi :

da settembre a maggio

Risorse:

atelieristi esterni: Saba Ferrari (ambito artistico/espressivo) Beniamino Danese (ambito scientifico/tecnologico)

Criteri di valutazione:

Osservazione, rubriche di valutazione di imprenditorialità, competenze in campo matematico scientifico e tecnologico e di consapevolezza ed espressione culturale.

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilita') servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 1: Arte e Immagine	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento: Consapevolezza ed espressione culturali Decodifica i messaggi dei diversi linguaggi espressivi Si esprime nei diversi codici non verbali Competenza focus di imprenditorialità <ul style="list-style-type: none">• Pianifica i progetti• Gestisce incertezze e rischi• Lavora in team• E' perseverante
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) – Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. – Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che ri- specchi le preferenze e lo stile espressivo personale. – Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. – Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
Attraverso questo percorso i ragazzi potranno sperimentare diverse tecniche artistiche, rappresentando con molteplici linguaggi alcune tipologie di cibo. Tecniche proposte: - acquerello e matite acquerellabili - stampa (torchio calcografico e timbri) - collage	Osservazione di alcune immagini di nature morte, di varie epoche, sul tema del cibo (realismo, iperrealismo, impressionismo, ecc.). Analizzare e prendere come riferimento le tavole delle enciclopedie botaniche antiche Analizzare e ispirarsi alle immagini realizzate dall'illustratrice A. Pattullo Conoscere le texture dei cibi: verdure, frutti (bucce, fette...), carne, pesce, formaggi, ecc.

- disegno dal vero, con il piano di immagine trasparente.

Stampa diretta, con inchiostri calcografici e torchio, di alcune verdure ed erbe commestibili (anche poco conosciute): spinaci, tarassaco, centella asiatica, cavolo, salvia, prezzemolo, ecc. Collage e disegno. Creazione di carte dipinte a tempera, con tonalità di colore riprese da diversi tipi di pane: bianco avorio, ocra, marrone, ecc. Le carte verranno poi utilizzate per realizzare dei collage ispirati alle forme del pane, disegnando con matite e pennarelli neri.

Conoscere varie verdure ed erbe aromatiche, le loro specificità e valori nutrizionali

Conoscere i vari tipi di pesce

Ricette del proprio paese di origine (partendo dall'osservazione di alcuni libri di ricette illustrate).

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 2: Scienze</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento:</p> <p>Competenza di base in campo matematico scientifico e tecnologico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investiga mediante metodologie scientifiche • Spiega fenomeni e processi • Verifica ipotesi • Desidera comprendere eventi e fenomeni scientifici e si interroga sulle cause che li determinano <p>Competenza FOCUS DI imprenditorialità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianifica i progetti • Gestisce incertezze e rischi • Lavora in team • E' perseverante
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti</p> <p>Esplora e sperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e verifica le cause</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Padroneggiare concetti di trasformazione chimica degli alimenti</p> <p>Sviluppare la cura del proprio corpo</p> <p>Sviluppare il concetto di salute</p> <p>Sviluppare il concetto di sana alimentazione</p>	<p>Le parti del corpo umano</p> <p>Apparato digerente: organi e funzioni</p> <p>Trasformazioni chimiche (principi di base)</p>

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilita') servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 3: Tecnologia	Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento Competenza imprenditorialità <ul style="list-style-type: none">• Pianifica i progetti• Gestisce incertezze e rischi• Lavora in team• E' perseverante Competenza di base in campo matematico scientifico e tecnologico <ul style="list-style-type: none">• Adatta processi matematici/scientifici per risolvere problemi del contesto quotidiano• Rielabora un modello matematico/scientifico per dimostrare una ipotesi
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 <ul style="list-style-type: none">– Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.– Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

- ricercare materiale nell’ambiente esterno;
- reperire da internet informazioni attinenti al lavoro da svolgere;
- classificare e presentare i dati in formato digitale utilizzando programmi specifici multimediali;
- fare brevi descrizioni in lingua italiana, esprimendosi con un linguaggio tecnico;
- lavorare in team di 3 o 4 componenti per sviluppare il cooperative learning e le competenze civiche.

- uso del pc per semplici ricerche su internet;
- salvataggio di dati e immagini su pc o dispositivo esterno;
- elaborazione di documenti sotto forma di relazione utilizzando programmi multimediali;
- formattazione, stampa e condivisione di un documento multimediale.

Scansione operativa

DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI					
	Periodo Settembre	Periodo Ottobre	Periodo Novembre	Periodo Dicembre	Periodo: da Gennaio a Marzo - Aprile	Periodo Maggio
Condivisione Senso	con colleghi e genitori	con alunni in classe		decidere i contenuti		
Sviluppo Abilità, conoscenze, atteggiamenti			Ideare		Usare le varie tecniche pittoriche Creare in 3d Stendere diario di bordo Fare Piramide alimentare	
Compiti di realtà Verifiche autentiche			Definire aspetti progettuali di massima		Terminare i vari prodotti	Assemblare i prodotti delle tre discipline e dare un'unità al prodotto finito
Riflessione					Test di gradimento delle attività	Test finale di gradimento delle attività Valutazione delle competenze

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

Cosa si valuta	CHI VALUTA (docenti, pari, autovalutazione)	Con quali STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze	Docenti Autovalutazione	Elaborati realizzati di volta in volta dagli alunni Test	Durante tutto la durata del progetto	Osservazione e rubrica di valutazione
Atteggiamenti	Docenti Autovalutazione	Test		Osservazione
Livello di sviluppo della Competenza focus	Docenti	Verifiche autentiche: tavole illustrate modellini tridimensionali apparato digerente piramide alimentare tridimensionale		Osservazione e rubriche di valutazione allegate

DOVE E COME SI VERIFICA LA COMPETENZA

CONOSCENZE: Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; con prove tradizionali: questionari, interrogazioni, testi, ecc.

• **ABILITA'**: Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; attraverso l'osservazione in situazione; con prove tradizionali.

• **ATTEGGIAMENTI:** collaborazione, capacità di risolvere crisi e problemi, capacità decisionale, comunicazione, capacità di organizzazione, ecc., ovvero le **competenze in senso stretto**, si osservano in situazione, si rilevano attraverso il prodotto e la relazione finale.

COMPETENZA IMPRENDITORIALITA'

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __ 1^ - 2^ - 3^ Sez. _____

SCALA

1 = *Iniziale*

2 = *Di base*

3 = *Intermedio*

4 = *Avanzato*

Punteggio totale

Data: _____						Data: _____					
Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio

OSSERVARE LA REALTÀ'

- 1. Raccoglie informazioni
- 2. Individua i bisogni

IDEARE

- 1. Evidenzia criticità e aspetti positivi
- 2. Propone soluzioni, innovazioni, cambiamenti

TRASFORMARE LE IDEE IN REALTÀ

- 1. Pianifica i progetti
- 2. Gestisce incertezze e rischi
- 3. Lavora in team

ATTEGGIAMENTI

SPIRITO D'INIZIATIVA

1. E' autoconsapevole
2. E' Propositivo
3. E' perseverante

DISPONIBILITÀ ALLA COOPERAZIONE

- 1 Sa valorizzare le idee degli altri
2. E' responsabile

COMPETENZE MATEMATICHE E SCIENTIFICHE TECNOLOGICHE

RUBRICA DI VALUTAZIONE SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __1[^]-2[^]-3[^]

SCALA

1 = *Per niente*

2 = *Poco*

3 = *Buono*

4 = *Eccellente*

Data: _____

Data: _____

Punteggio totale

Insegnante 1

Insegnante 2

Insegnante 3

Insegnante 4

Insegnante 5

Valore

medio

Insegnante 1

Insegnante 2

Insegnante 3

Insegnante 4

Insegnante 5

Valore

medio

Rappresentare modelli matematici e scientifici

1. Rappresenta graficamente processi e soluzioni
2. Rielabora un modello matematico/scientifico per dimostrare una ipotesi
3. Adatta processi matematici/scientifici per risolvere problemi del contesto quotidiano

	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>		<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	

Risolvere problemi

1. Possiede la conoscenza dei numeri, delle misure, delle operazioni e delle rappresentazioni matematiche
2. Identifica dati, incognite ed obiettivi
3. Pianifica una strategia risolutiva in contesti non noti

	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>		<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	

Spiegare scientificamente il mondo che ci circonda

1. Investiga mediante metodologie scientifiche
2. Spiega fenomeni e processi
3. Verifica ipotesi

	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>		<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	

ATTEGGIAMENTI

Positività

COMPETENZA in MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RUBRICA DI VALUTAZIONE SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: 1[^]-2[^]3[^] sec. -. Sez _____

SCALA

1 = *iniziale*

2 = *base*

3 = *intermedio*

4 = *avanzato*

Punteggio totale

Data: _____						Data: _____					
<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>
Conoscere la diversità delle culture											
1. Conosce le diverse espressioni storico artistiche, a partire dalla propria											
2. Colloca i diversi fenomeni culturali nello spazio e nel tempo											
3. Trova similarità e differenze fra la propria cultura e le altre											
Comprendere i diversi modi di comunicazione											
1. Decodifica i messaggi dei diversi linguaggi espressivi											
2. Si esprime nei diversi codici non verbali											
3. Argomenta le diverse scelte espressive											
Consapevolezza dell'identità personale e del proprio patrimonio culturale											

