



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

“IO COME ULISSE”

ISTITUTO COMPRENSIVO SOMMACAMPAGNA

SCUOLA PRIMARIA DON MILANI

CLASSE 5D

A.S. 2023-2024

Insegnanti ZANUSO NICOLETTA, SITTONI DELIA, ACCORDINI STEFANIA(docente lingua inglese)

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

I ragazzi della classe sono ormai grandi, pronti ad effettuare un viaggio dentro se stessi, che li porti a scoprire maggiormente chi sono, cosa desiderano, quali sogni e ambizioni posseggono, partendo dalle loro caratteristiche, dal loro modo di essere e di fare. Hanno bisogno di sviluppare la capacità di esprimersi con un linguaggio più ricco, appropriato, espressivo e ben organizzato prima di tutto in lingua italiana ma anche in lingua inglese.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

- competenza alfabetico-funzionale,
- competenza multilinguistica

Competenze correlate:

- competenza personale, sociale e imparare ad imparare
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

DISCIPLINE COINVOLTE:

- LINGUA ITALIANA
- LINGUA INGLESE
- ARTE-IMMAGINE

Discipline correlate:

- GEOGRAFIA
- STORIA

TITOLO DELL'UDA

*"IO COME...
ULISSE"*

LABORATORI UTILIZZATI:

- Laboratorio di fumetto (15 h con esperto esterno)
- Laboratorio di lingua inglese (10h con esperto madrelingua)
- Laboratorio di italiano (15h con insegnanti di classe)

COMPITO AUTENTICO: QUALE?

Compiere un viaggio dentro se stessi guidati dalle avventure di Ulisse durante il suo viaggio verso Itaca, ascoltando la sua storia e lavorando su di essa con attività artistiche e di scrittura sia in lingua italiana che inglese.

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

- Carta d'identità di alcuni personaggi in lingua inglese.
- Realizzazione di un libretto a fumetti.
- Realizzazione di un diario di bordo per documentare esperienze svolte e riflessioni emerse durante il percorso.

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

- LINGUA ITALIANA:** verifica sul fumetto come tipologia di testo e sui contenuti presenti in esso.
- LINGUA INGLESE:** verifica orale- conversazione sulle caratteristiche principali di alcuni personaggi.

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	
Denominazione – titolo dell'UDA	“IO COME ULISSE”
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>Dopo aver letto collettivamente l'avventura di Ulisse e dei suoi incontri, sarà chiesto agli alunni di creare un fumetto che narri quanto ascoltato, corredando la parte testuale a quella grafica/per immagini.</p> <p>Gli obiettivi saranno quelli di conoscere il personaggio Ulisse, i suoi desideri, il suo carattere e le avventure che hanno caratterizzato la sua vita. Accanto a questo gli alunni potranno familiarizzare sia con la tipologia testuale del fumetto, sia con tecniche artistiche che descrivono per immagini quanto letto e conosciuto.</p> <p>Modalità di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lettura collettiva delle avventure di Ulisse nell'Odissea, - lezioni dialogate sui temi affrontati, - stesura di testi, - lavoro a gruppi e individuale sul fumetto.
Discipline e laboratori con esperti <i>discipline coinvolte nei laboratori:</i> <i>contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</i>	<p>LABORATORIO DI ARTE/IMMAGINE - FUMETTO (atelierista Chiara Raineri)</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettazione e editing di un fumetto sulle avventure di Ulisse. <p>LABORATORIO DI LINGUA INGLESE (atelierista Tracey Sinclair)</p> <ul style="list-style-type: none"> - conversazioni in lingua inglese sulle caratteristiche di alcuni personaggi e realizzazione della loro carta d'identità.
Discipline e laboratori gestiti in autonomia <i>discipline coinvolte, contenuti curriculari: specificare quali</i>	<p>LABORATORIO DI ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lettura dell'insegnante delle avventure, del viaggio e degli incontri effettuati da Ulisse nell'Odissea. - discussioni collettive circa i contenuti emersi durante l'ascolto del testo. - stesura di un diario di bordo che sintetizzi, rappresenti, arricchisca di dettagli e riflessioni personali la storia affrontata. - supporto nella redazione del fumetto su Ulisse (studio della tipologia testuale). <p>DISCIPLINE CORRELATE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GEOGRAFIA: approfondimento sui luoghi visitati da Ulisse. - STORIA: studio della civiltà greca e collegamenti con quanto emerso dalla lettura dell'Odissea.

<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – <i>Indicare quali evidenze verranno sviluppate (usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella “parte nera” della griglia).</i></p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Abilità di comunicare in forma orale e scritta e di 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 formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto. Sviluppare il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.</p> <p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p>Conoscenza del vocabolario e di strutture linguistiche di lingue diverse.</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>Capacità di riflettere su se stessi, lavorare con gli altri in maniera costruttiva, favorire benessere fisico ed emotivo; gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>Utilizzo delle conoscenze e delle abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (narrativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico -espressivi).</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARI <i>e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della “croce rossa”)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di un fumetto sulle avventure di Ulisse. - Conversazione in lingua inglese sulle caratteristiche principali di alcuni personaggi e stesura della loro carta d’identità. - Diario di bordo: sintesi dei capitoli letti dall’insegnante e loro rappresentazione grafica.
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali <i>(le stesse dichiarate nella “croce” iniziale)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica sul fumetto come tipologia testuale e sui contenuti presenti in esso. - Verifica orale sulla capacità di comunicare in lingua inglese le principali caratteristiche di alcuni personaggi.

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 (le stesse scritte nella tabella sopra e tratte dalle griglie)</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: <i>problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione raccolta di idee</i>	Ascolta con attenzione il percorso di attività correlate al viaggio di Ulisse, pone domande, partecipa alla conversazione facendo eventuali proposte.	Presenta il percorso di quest'anno su Ulisse leggendo la lettera agli alunni. Risponde ad eventuali domande fatte dai ragazzi. Consegna una copia della lettera di presentazione invitandoli a condividerla con la famiglia.	Ascoltare, comprendere e ricavare informazioni utili da un testo letto insieme Partecipare in modo efficace a scambi comunicativi con compagni e insegnanti. Esporre il proprio pensiero in modo chiaro e pertinente.	ottobre 1.5 ore	Competenza alfabetico-funzionale. Comunicare in forma orale in tutta una serie di situazioni e adattare la propria comunicazione in funzione del contesto.
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori</i>	L. di ITALIANO. Ascolta la lettura delle avventure di Ulisse e riflette sul testo ascoltato. Fa inferenze tra gli argomenti.	Legge a voce alta e guida alla riflessione del testo " Ulisse il re dei viaggi e delle bugie" (riduzione di Roberto Piumini). Valorizza l'importanza della lettura ad alta voce di testi fondativi/significativi. Suscita curiosità nei confronti di questa opera letteraria e delle avventure/ incontri che hanno caratterizzato la vita di Ulisse	Comprendere un testo ascoltato, fare inferenze circa i contenuti ed altre discipline, sviluppare un pensiero riflessivo-critico.	da 01-10-23 a 01-12-23	Competenza alfabetica funzionale: ascolta e comunica oralmente, sviluppa un pensiero critico e la capacità di valutare

<p><i>e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i></p>	<p>Rielabora il testo ascoltato attraverso una produzione scritta e grafica</p> <p>L. di FUMETTO: Partecipa ad alcune lezioni introduttive, con l'esperta, per conoscere il linguaggio del fumetto. In gruppo realizza un bozzetto della storia che verrà rappresentata.</p> <p>L. di INGLESE. Partecipa alle conversazioni, utilizzando lessico e strutture adeguate. Realizza una carta d'identità per alcuni personaggi dell'Odissea.</p>	<p>Spiega le modalità per scrivere un riassunto e supervisiona il lavoro.</p> <p>Organizza il laboratorio curricolare con l'esperta esterna. L'esperta propone il linguaggio, le caratteristiche e le strutture del fumetto: diversi tipologie di baloon, onomatopoeie, esercizi di ideazione e scrittura, ... Supporta il lavoro dei gruppi nella realizzazione del fumetto.</p> <p>Guida gli alunni alla conoscenza e all'utilizzo di nuove strutture linguistiche e di un lessico appropriato.</p>	<p>Conoscere le varie modalità per svolgere un riassunto.</p> <p>Conoscenza di materiali e della tecnica per produrre fumetti.</p> <p>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.</p> <p>Comprendere istruzioni, richieste, nuovi vocaboli. Riprodurre e utilizzare i nuovi vocaboli acquisiti.</p>	<p>15 h da 09-02-24 a 05-04-24</p> <p>10 h da 16-01-24 a 13-02-24</p>	<p>informazioni e di servirsene.</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. Conoscere il patrimonio espressivo del fumetto</p> <p>Competenza multilinguistica: conoscenza del vocabolario e di strutture linguistiche di lingue diverse.</p>
<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></p>	<p>Lavora in gruppo con i compagni per realizzare un libretto a fumetti su un capitolo del testo letto dal docente.</p>	<p>Osserva come gli alunni partecipano al processo di realizzazione del fumetto.</p>	<p>Realizzare un prodotto coerente con gli input dati. Collaborare con gli altri per il bene comune.</p>	<p>Durante i laboratori.</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Gestire efficacemente il tempo e le informazioni. Lavorare con gli</p>

<p><i>(le stesse che avete dichiarato sopra e nella "croce rossa")</i></p>	<p>Acquisisce lessico e strutture linguistiche per descrivere alcuni personaggi.</p> <p>Comprende i contenuti letti dall'insegnante sulla storia di Ulisse.</p>	<p>Conduce una conversazione orale in lingua inglese.</p> <p>Prepara le consegne. Corregge e valuta il lavoro prodotto.</p>	<p>Conoscere lessico e strutture linguistiche per descrivere un personaggio.</p> <p>Consolidare la capacità di comprendere un testo ascoltato e di elaborarne il contenuto in forma orale e scritta.</p>		<p>altri in maniera costruttiva. Riflettere su di sé.</p> <p>Competenza multilinguistica: conoscere il vocabolario e le strutture linguistiche di lingue diverse.</p> <p>Competenza alfabetico funzionale: comunicare in forma orale e scritta. Valutare le informazioni e servirsene.</p>
<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>Riflette collettivamente sul percorso svolto e sulla qualità delle esperienze affrontate.</p> <p>Completa un questionario di autovalutazione sul gradimento delle attività proposte.</p>	<p>L'insegnante guida gli alunni ad elaborare quanto emerso durante l'anno e a cogliere gli aspetti significativi delle esperienze vissute.</p> <p>Conduce gli alunni a riflettere sui laboratori svolti e sulle attività realizzate. Spiega come completare il questionario.</p>	<p>Saper esprimere quanto scoperto e le emozioni che hanno caratterizzato il percorso.</p> <p>Aver senso di consapevolezza e autoefficacia rispetto a quanto svolto.</p>	<p>2 h 09-04-24</p> <p>2 h 10-04-24</p>	<p>Competenza personale e sociale, capacità di imparare ad imparare: riflettere su se stessi.</p> <p>Autovalutare il proprio lavoro.</p>

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								
	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Condivisione Senso	<p>consegna lettera agli alunni con obiettivi del percorso dell'UDA.</p> <p>Inizio lettura testo " Ulisse il re dei viaggi e delle bugie"</p>	lettura testo	lettura testo						
Fase dei compiti di realtà	stesura diario di bordo (lab. autogestito).	stesura diario di bordo (lab. autogestito).	stesura diario di bordo (lab.autogestito). studio civiltà greca (lab. autogestito)	stesura diario di bordo (lab. autogestito). conversazioni in lingua inglese (lab. inglese con atelierista madrelingua)	stesura diario di bordo (lab. autogestito). conversazioni in lingua inglese (lab. inglese con atelierista madrelingua) creazione fumetto su Ulisse (lab. arte e testo con atelierista)	creazione fumetto su Ulisse (lab. arte e testo con atelierista)	creazione fumetto su Ulisse (lab. arte e testo con atelierista)		

Verifiche autentiche intermedie e finali					Presentazione delle caratteristiche di alcuni personaggi. (lab. inglese con atelierista madrelingua)		il fumetto come tipologia testuale (lab. autogestito) prodotto finale: il fumetto su Ulisse. (lab. arte e testo con atelierista)		
Riflessione							questionario di gradimento riflessioni personali sul percorso svolto.		

PARTE VALUTATIVA

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO

<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 curriculum di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)</p>
<p>1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p>	<p>Comunicare in forma orale e scritta, adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, cercare, raccogliere ed elaborare informazioni. Formulare ed esprimere argomentazioni in modo appropriato al contesto. Sviluppare il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.</p>	<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 in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi guida.</p> <p>Scrivere e rielaborare testi ortograficamente corretti, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura.</p>
<p>2) COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>Individuare i punti essenziali di un messaggio orale. Esprimersi in modo chiaro e comprensibile in una lingua diversa dalla propria..</p>	<p>Comprendere vocaboli/semplici frasi/domande relative a funzioni comunicative. Riprodurre, con adeguata intonazione e pronuncia, espressioni e parole.</p>
<p>3) COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Riflettere sui propri punti di forza e di criticità. Ascoltare e rispettare le idee degli altri.</p>	<p>Riflettere sulle proprie capacità. Esprimere le proprie opinioni e rispettare quelle altrui.</p>
<p>4) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.</p>	<p>Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.</p>	<p>Produrre testi narrativi e saperli rielaborare utilizzando differenti tecniche grafico-espressive.</p>

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/oriogenialità, 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 ALFABETICO-FUNZIONALE

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunica in forma scritta e adatta la propria comunicazione in funzione della situazione.	Scrive semplici testi di diverso genere legati all'esperienza vissuta, solo se guidato dall'insegnante.	Scrive semplici testi, di diverso genere, utilizzando indicazioni fornite dall'insegnante.	Scrive testi di diverso genere corretti talvolta in autonomia, talvolta utilizzando stimoli forniti dall'insegnante.	Scrive testi di diverso genere in autonomia corretti, scorrevoli e originali attingendo anche a spunti personali.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Evidenza	iniziale	base	intermedio	avanzato
Individua i punti essenziali di un messaggio orale. Si esprime in modo chiaro e comprensibile in una lingua diversa dalla propria.	Solo con aiuto coglie i principali termini/vocaboli della conversazione orale. Se guidato utilizza un linguaggio essenziale.	Coglie i principali termini/vocaboli della conversazione orale. Si esprime in modo comprensibile.	Coglie il messaggio durante una conversazione orale. Interviene esprimendosi in modo chiaro e comprensibile.	Coglie il messaggio durante una conversazione orale. Si esprime in modo pertinente usando termini corretti, chiari, comprensibili.

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?

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo: Io come Ulisse

Cari ragazzi,

quest'anno vi chiediamo di proseguire il viaggio intrapreso l'anno passato ma in compagnia di un nuovo personaggio, Ulisse, uomo forte e coraggioso . Attraverso la lettura delle sue avventure vogliamo farvi riflettere su alcune situazioni della vita umana come l'amicizia, la ricerca della felicità, la difficoltà, la paura, la tentazione, l'astuzia...

Le attività che vi proponiamo vi vedranno coinvolti individualmente per riflettere sulle vostre esperienze e in piccoli gruppi all'interno dei quali vi chiederemo di collaborare insieme per realizzare un prodotto finale.

Durante l'anno scolastico vi saranno proposte attività diverse: fino al mese di dicembre, con l'insegnante di italiano affronterete la lettura del libro "Ulisse, il re dei viaggi e delle bugie, una riduzione di Roberto Piumini e vi sarà chiesto di tenerne traccia sul diario di bordo della classe attraverso la sintesi dei capitoli e una rappresentazione grafica dopo aver compreso e riflettuto, attraverso conversazioni sulla tematica principale. Da gennaio sarete accompagnati in questo viaggio da due atelieristi con i quali avete già avuto modo di lavorare: Chiara Raineri, esperta fumettista e Tracey Sinclair per potenziare la lingua inglese.

Con Tracey, affronterete in lingua inglese una conoscenza più approfondita di alcuni personaggi che Ulisse incontra nel suo lungo viaggio e vi verrà chiesto di creare la loro carta d'identità . Con Chiara, invece, svolgerete un lavoro a piccoli gruppi che vi porterà alla realizzazione di un libretto dove illustrerete, attraverso la tecnica del fumetto, i capitoli della storia di Ulisse che vi sono piaciuti di più.

L'augurio di noi insegnanti è che questo ultimo viaggio in classe quinta vi aiuti ad affrontare con serenità , forza e coraggio il vostro futuro cammino di vita.