

UNITA' DI APPRENDIMENTO
TITOLO : LA PORTINAIA APOLLONIA

Scuola Primaria B.go da Monte– **Classe IV** Anno scolastico 2017/2018

Discipline coinvolte: ITALIANO, STORIA, ARTE E IMMAGINE, IRC

Mappa concettuale UGUAGLIANZA = ideale etico per cui i membri di una comunità sono considerati allo stesso modo relativamente a diritti valori	
Obiettivo formativo	Riflessione sul concetto di uguaglianza quale diritto universale sancito dalla Costituzione.
Competenza/e di cittadinanza avviata/e	- Competenze sociali e civiche: Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone ad imparare - Imparare a imparare: Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.
Competenze disciplinari avviate	ITALIANO: L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. STORIA L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ARTE E IMMAGINE L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). IRC Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

Competenze trasversali avviate (Indicatori di Global Learning)	- Pluralità di punti di vista - Diversità - Processualità - Trasformazione - Creatività - Metacognizione						
Soggetti con cui si intende collaborare							

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organiz z.	Media	Tempo	I. G. L
0	Far emergere le conoscenze spontanee sul tema proposto.	Italiano - IRC	Conversazione clinica sul termine uguaglianza. Cosa significa per te uguaglianza? Hai mai sentito usare questa parola? In quale ambiente? L'uguaglianza è un diritto della persona?	Gruppo o classe	Lim	2 ore	Pluralità di punti di vista

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organizz .	Media	Tempo	I. G. L
1	Riflessione sui diritti universali che nascono dai bisogni dell'uomo.	ITALIA NO - IRC	Lettura e divisione in sequenze e poi in cinque parti del testo narrativo "La portinaia Apollonia". Conversazione e riflessione sul contenuto del testo e sull'insegnamento da trarne per la nostra vita.	Gruppo o classe	Libri, quaderni	4 ore	Processualità

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organizz .	Media	Tempo	I. G. L
2	Conoscenza dell'esistenza delle leggi razziali in Italia.	STORIA	Riflessione sulla situazione degli ebrei in Italia durante le leggi razziali e collegamenti con situazioni di disuguaglianza presenti ancora oggi. Adozione di uno slogan sulla difesa dei diritti.	Gruppo o classe	Libri, quaderni	4 ore	Diversità, Processualità

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organizz.	Media	Tempo	I. G. L
3	Conoscenza di elementi strutturali del codice di linguaggio del fumetto: tipo di vignette (grandezza, contorno) parlate, mute, con scritte onomatopeiche, didascalie, segni di supporto, nuvolette dai contorni diversi, riferite a tipologie comunicative diverse fra loro (discorso diretto, indiretto, pensiero, tono di voce), punteggiatura.	ITALIANO	I bambini trasformano il testo letto in una storia a fumetti. Riproduzione dei fumetti in formato digitale, con la creazione di un cartone animato.	Piccoli gruppi	Libri, quaderni, cartoncini, colori	12 ore	Creatività,

F	Obiettivo	Disc.	Attività	Organizz.	Media	Tempo	I. G. L
4	Riflessione sul percorso svolto e sul proprio apprendimento.		Autobiografia cognitiva: gli alunni ripercorrono il percorso didattico svolto ed esprimono riflessioni ed emozioni a partire dal lavoro svolto.	Gruppo o classe	Lavagnola	2 h	Metacognizione

FORMAT COMPITO AUTENTICO

Titolo	LA PORTINAI A APOLLONIA
Classe	cl.4
Prodotto atteso	Realizzazione di un fumetto
Discipline coinvolte	Italiano, Arte e Immagine, Storia, IRC

Competenze chiave

Comunicazione nella madrelingua

Imparare ad imparare

Competenze sociali e civiche

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

ITALIANO:

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

STORIA

L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.

ARTE E IMMAGINE

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

IRC

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo.

Obiettivi di apprendimento	
Abilità (saper fare)	Conoscenze (sapere)
Comunicazione nella madrelingua - Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. - Individuare e comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saper individuare il senso globale. - Conoscenza di elementi strutturali del codice di linguaggio del fumetto: tipo di vignette (grandezza, contorno) parlate, mute, con scritte onomatopeiche, didascalie, segni di supporto, nuvolette dai contorni diversi, riferite a tipologie comunicative diverse fra loro (discorso diretto, indiretto, pensiero, tono di voce), punteggiatura.	- Principali strutture grammaticali della lingua italiana. - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali.
Imparare ad imparare - Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi e l'esperienza vissuta. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni di un testo descrittivo (fumetto), costruire semplici e brevi testi	- Metodologia e strumenti dell'informazione: testimonianze, sintesi, disegni, didascalie.
Competenze sociali e civiche Partecipare e collaborare in modo produttivo e pertinente al lavoro collettivo Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. - Regole della vita e del lavoro in classe

Consapevolezza ed espressione culturale - Rappresentare creativamente e comunicare la realtà percepita. - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti iconici.	- Principali forme di espressione artistica. - Tecniche di rappresentazione grafica. - Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.
Consegna operativa per gli alunni	Trasformare una narrazione in una storia a fumetti utilizzando il linguaggio multiplo formato da immagini, gesti, parole e onomatopee.
Tempi	6 ore Lingua italiana; 6 ore Arte e immagine; 2 ore IRC
Fase di lavoro	Fase iniziale – Lettura e divisione in sequenze e poi in cinque parti del testo narrativo “ La portinaia Apollonia”. Fase centrale-I bambini trasformano ogni parte loro assegnata in una storia a fumetti. Fase finale – Assemblaggio del fumetto. Realizzazione del fumetto in digitale. .
Strumenti, mezzi e spazi	Colori,fogli A4,cartelloni,stampante nello spazio dell’aula.
Esperienze attivate	Lavoro di gruppo, brainstorming, utilizzo di materiali a disposizione.
Risorse umane • Interne ed esterne	Docente della classe di Italiano, Arte immagine e docente di IRC
Rubrica di valutazione	
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 – Iniziale L’alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. applicare le basilari regole e procedure apprese.	