

PROGETTO "LA SCUOLA DEI NATIVI DIGITALI"

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
ANNO SCOLASTICO	20014/2015
CLASSE	ipotetica CLASSE 4^ o 5^ Primaria di 20 alunni
DISCIPLINA/E	ITALIANO, CONVIVENZA CIVILE, TUTTE LE DISCIPLINE coinvolte nell'uso della LINGUA ITALIANA
INSEGNANTI	Dell'Oca Gemma, Mottarella Giacomo, Valenti Maria, Paola
TITOLO	"LA POTENZA DELLA PAROLA"
PERIODO DI RIFERIMENTO	? novembre/gennaio
TIPOLOGIA UNITÀ DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINA ITALIANO MA ANCHE TRAVERSALE COME UTILIZZO DELLA LINGUA ITALIANA IN MODO CRITICO E CAPACE DI VEICOLARE COMUNICAZIONE E LIBERARE EMOZIONI

Il tema è, in breve, la creatività attraverso le potenzialità della parola/linguaggio.

Fine: scoprire alcuni utilizzi della parola (scritta, letta, recitata, drammatizzata...inventata) che possano liberare dalla meccanicità dell'uso che spesso se ne fa a scuola.

DISCIPLINE	Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento	ATTIVITÀ
CONVIVENZA CIVILE	<ul style="list-style-type: none"> - <i>acquisire gli strumenti di pensiero necessari per apprendere a selezionare le informazioni</i> - <i>acquisire la capacità di elaborare metodi e categorie che siano in grado di orientare negli itinerari personali</i> - <i>sviluppare l'autonomia di pensiero</i> - <i>rimuovere gli ostacoli di qualsiasi natura che possano impedire "il pieno sviluppo della persona umana".</i> - <i>collaborare cooperativamente con i componenti del gruppo e saper gestire gli inevitabili conflitti indotti dalla socializzazione</i> 	<p>Si lavora per scoperta si procede in una "logica dell'incerto"...</p> <p>Lavorare in classe, in una classe come piccola comunità di ricerca (digitalmente aumentata) (PBL cooperativa)</p> <p>"logica della scoperta condivisa"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizzare il gruppo classe ad apprezzare la vita in gruppo e la ricerca di soluzioni ai molti problemi che emergono durante le giornate scolastiche per trovare migliori soluzioni organizzative nell'uso di spazi, tempi, spostamenti, utilizzo di materiali, arredi: - collaborare per migliorare il clima di classe: tenere il tono di voce adeguato, tenere puliti e in ordine spazi e materiali - aiutare i compagni a diventare più consapevoli e a controllare il proprio comportamento assumendosi ruoli a turnazione - nei momenti più liberi muoversi in autonomia e responsabilità - collaborare e condividere le attività con le altre classi, condividendo l'utilizzo responsabile degli spazi comuni - Rispetto dell'ambiente e delle sue ricchezze, della natura e delle forme di vita con le quali saremo in contatto durante le attività a scuola e nelle uscite didattiche.

DISCIPLINA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>ITALIANO</p> <p>+ Collegamenti con altre discipline</p> <p>Matematica Scienze Storia Geografia Arte e immagine</p>	<p>- 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.</p> <p>- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.</p> <p>- 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.</p> <p>- 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.</p> <p>- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p>	<p><i>Lettura</i></p> <p>Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale.</p> <p><i>Scrittura</i></p> <p>Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.</p> <p>Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura.</p> <p>Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).</p> <p>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.</p> <p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <p>Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole</p>	<p>PARS DESTRUENS</p> <p>1) Introduzione della UA(comune a tutti i gruppi)>>>La erre di Malerba: ogni gruppo di alunni immaginari e ideali ha il compito di leggere il testo e riproporre una riscrittura del testo stesso utilizzando come "protagonista" una lettera diversa (da concordare). Il gioco di parole implicito nel lavoro è lo scarto (iniziale o nella parola: cercando in internet si trovano esempi e varie definizioni di questo giochino)</p> <p>esempi di scarto iniziale (che è più semplice)</p> <p>Arido>rido presto>resto Clima>lima Massaggia>assaggia Sogni>ogni Scappa>cappa Cresta>resta Guscio>uscio</p> <p>Il testo dovrebbe mantenere il registro umoristico</p> <p>Strumenti utilizzati: dizionario on line, motore di ricerca (ricerca di parole con tali caratteristiche anche attraverso siti di giochi di parole)</p> <p>2) Ricerca: Il secondo step potrebbe essere quello di affidare a ciascun gruppo una ricerca di invenzioni linguistiche per stilare una sorta di "manuale" di giochi di parole. Ogni gruppo avrebbe la facoltà di modificare a piacimento i giochi di parole che trova in rete. La condivisione, in un secondo momento, porterà alla definizione dei giochi più interessanti e curiosi e alla stesura del "manuale".</p> <p>3) La scelta del percorso: tra lettura (parola viva, lettura animata), scrittura o drammatizzazione (a partire da testi di poeti/scrittori adeguati all'età per es: Aldo Palazzeschi, Fosco Maraini, Toti Scialoja, Piumini....) verranno esplorate varie modalità di approccio alla parola.</p> <p><i>Lettura:</i> gruppo di ascolto e lettura (le letture di una poesia possono essere registrate prima dall'insegnante oppure si possono cercare varie interpretazioni su youtube); ogni componente del gruppo potrà sperimentare la registrazione di</p>

	<p>- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).</p> <p>- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>	<p>(somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.</p> <p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i> Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte).</p>	<p>una propria versione di lettura oppure potrà proporre una lettura corale di poesie scelte. Il materiale a disposizione prevede anche una tavola riassuntiva sul come leggere una poesia (rif R.V.Merletti "Leggere ad alta voce").</p> <p><u>Scrittura:</u> è forse più complicato...ma anche più gratificante. A disposizione degli alunni potrebbe essere creato un ambiente come questo in cui siamo ora (ma esistono anche altre possibilità più semplici o più complesse). Il materiale del laboratorio di scrittura partirà da alcune idee che si trovano in molti testi (Balzaretti, Molesini, Koch, Tanzi ecc...)</p> <p><u>Drammatizzazione:</u>...sempre più difficile. La drammatizzazione potrebbe essere rivolta all'intero gruppo classe con un unico corpus di testi (o anche un testo solo) o ancora potrebbe essere divisa per registro nei vari gruppi. Qui devono entrare in gioco competenze a livello tecnico (ripresa, montaggio ecc dei video) e anche competenze teatrali. E il discorso potrebbe prendere infinite strade...</p>
--	---	--	--

Macro competenze interessate

- 1- La comunicazione nella madrelingua** è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.
- 2- La competenza digitale** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
- 3- Imparare a imparare** è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.
- 4- Le competenze sociali e civiche** includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario.
- 5- La competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.
- 6- Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità** concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
- 7- Consapevolezza ed espressione culturale** riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

MODALITÀ' DI VERIFICA	METODI E SOLUZIONI ORGANIZZATIVE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazioni dirette sistematiche degli alunni ➤ Prove strutturate e non ➤ Test oggettivi cartacei o virtuali predisposti ➤ Analisi delle produzioni grafiche individuali ➤ Soluzione di problemi concreti ➤ Esecuzioni di esercizi ➤ Lettura e produzione di disegni ➤ Rappresentazioni personali grafiche e/o iconiche ➤ Esposizioni orali (o scritte) dei contenuti affrontati ➤ Memorizzazioni di termini specifici, simbologie, calcoli ➤ Compilazione di schede con V F ➤ Realizzazione di esercizi on line o con supporto di software specifici 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversazioni guidate utilizzando stimoli formativi adeguati ai bisogni del gruppo classe ➤ Circle time ➤ Lettura di testi, di racconti, di immagini, di strumenti, di eventi... ➤ Uso di materiale strutturato: didattico, tecnologico, informatico,... ➤ Uso di materiali strutturato e non: materiali per effettuare precise sperimentazioni scientifiche, matematiche, motorie e musicali... ➤ Uso di materiali di recupero per attività creative e musicali ➤ Lavori di ricerca e scoperta individuali e di gruppo ➤ Esercizi specifici relativi alle discipline ➤ Uso dei testi scolastici in dotazione ad ogni alunno ➤ Costruzione di cartelloni esplicativi da visualizzare in classe ➤ Uso di quaderni per registrazioni e documentazione di lavori fatti o per esercitazioni specifiche per ogni disciplina ➤ Uso di schede predisposte da completare individualmente, in coppia o in gruppo ➤ Esposizioni orali di esperienze fatte concretamente a scuola o a casa, di concetti e terminologia specifiche, di contenuti disciplinari appresi in classe e rielaborati e memorizzati con diverse strategie ➤ Riflessioni collettive per consapevolizzare tutti sul percorso fatto ➤ Giochi finalizzati all'apprendimento ➤ Realizzazione di laboratori ➤ Realizzazione di semplici "esperimenti" e simulazioni ➤ Attività pratiche ➤ Uscite didattiche