



Sezione1

Titolo del compito autentico: IMMERGIAMOCI NELLO SPORT!

Progettazione e realizzazione di un giornalino dello SPORT, abbinato alla settimana dello SPORT.

IL QUADRO DI RIFERIMENTO DELLE NUOVE INDICAZIONI 2012

Traguardi-Competenza disciplinare	Obiettivo/i
<p>ITALIANO: Scrive testi corretti nell'ortografia chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre;</p> <p>LINGUA STRANIERA: descriver oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente....</p> <p>STORIA: Organizza le informazioni e le conoscenze.....</p> <p>ARTE E IMMAGINE: L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio 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</p> <p>TECNOLOGIA: Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p>	<p>Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi , legati a scopi concreti...e connessi con situazioni quotidiane</p> <p>Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi....</p> <p>Ricavare da fonti di diverso tipo informazioni.....</p> <p>Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni....</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>
<p>Competenza/e chiave del cittadino europeo verso cui l'unità concorre:</p> <p>1- 2. Comunicazione nella lingua e lingue straniere;</p> <p>6Convivenza sociale e civica</p> <p>7.Spirito di iniziativa e imprenditorialità.</p> <p>...</p>	<p>Articolazioni del Profilo delle competenze interessate dall'unità:</p> <p>1, Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p>2Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione</p> <p>11 Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.</p> <p>9Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti....</p>



CONTESTO DIDATTICO	
Classe Quinta PRIMARIA	Discipline coinvolte Le discipline coinvolte: italiano, lingua inglese, storia, tecnologia
MOTIVAZIONE DELLA PROPOSTA E SUO VALORE FORMATIVO	
Espressione dei bisogni degli studenti: In occasione della settimana dello SPORT, i bambini hanno l'occasione di pensare agli sport come giochi, ma anche attività mosse da regole, che coinvolgono tutta intera la persona dello sportivo, dal lato fisico a quello psicologico e mentale. Essi comprendono che lo SPORT fa bene, non solo al corpo, ma è una palestra nella quale esercitare la mente e vivere buoni rapporti con gli altri, imparando a conoscersi, a darsi regole e tempi, a realizzare ciò che uno sport prevede affinché risulti fruttuoso ed efficace. Se poi lo sport è di squadra, lo sportivo impara a rispettare quanto lo caratterizza come momento comunitario, teso a migliorare tutti i partecipanti.	
Riferimenti al quadro teorico <u>disciplinare</u> e processi conoscitivi presenti nel nodo concettuale – <u>nella prospettiva disciplinare</u> – preso a tema nell'UA. Coerentemente con le discipline coinvolte; i loro traguardi e gli obiettivi, le competenze europee da raggiungere, il compito autentico qui presentato sceglie come motore unificante l'idea del PIANO. Essa infatti sottostà a tutte le discipline, in quanto abilita gli alunni a pensare a quali idee, quali azioni stanno dietro a un'attività che si vuol progettare. Fare un PIANO è TRADURRE LE IDEE IN AZIONE. Nella concretezza, ciascuna disciplina userà il PIANO secondo le seguenti linee direttive: ITALIANO ORALE: pianificare il testo informativo-giornalistico (articolo di cronaca) con l'utilizzo delle 5W ITALIANO SCRITTO: pianificare l'articolo di cronaca e redigerlo. INGLESE: costruire frasi correlate all'uso di immagini secondo criteri logici; pianificare un testo informativo (per es. un invito di compleanno) rispettando le 5W TECNOLOGIA: dare operatività a delle scelte predeterminate (stampare articoli di cronaca a computer con l'utilizzo di tecniche giornalistiche). STORIA: organizzare le informazioni, usando le fonti. ARTE: pianificare graficamente lo spazio per disegni rappresentativi sugli argomenti trattati	



GLI APPRENDIMENTI E LE SITUAZIONI DELL'UNITÀ FORMATIVA

Sezione 2

Laboratorio RED

APPRENDIMENTI E SITUAZIONI DELL'UNITÀ

Competenza attesa (nel caso dell'unità integrata questa parte integra quanto già indicato nella sezione comune, mettendo in luce per quali aspetti la disciplina concorre al progetto integrato):

L'alunno realizza semplici testi informativi (cronaca, occhiello, titolo, sommario); pianifica e controlla le azioni progettuali (selezione materiali; taglio, realizzazione, monitoraggio, previsione dei risultati e valutazione). Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede (team, gruppi di lavoro); si relaziona con i compagni nelle fasi di selezione e operatività. Propone nuove iniziative (traduzione testo in L2 e altre lingue, testata e grafica), si mette in gioco con curiosità, originalità e spirito di iniziativa.

Conoscenze

- Relative al giornale (nomenclatura, scopi, tipi di testo ecc);
- Relative agli sport e le loro specificità

Abilità

- Pianificare un testo e l'intero giornalino
- Fare interviste;
- Organizzare le parti del giornale
- Redigere; titoli; Comporre i testi;
- preparare tecnicamente le pagine singole,
- assemblarle nel prodotto finito

Atteggiamenti/comportamenti ovvero i modi di porsi dell'allievo, oggetto di osservazione:

- curiosità,
- interesse,
- coinvolgimento
- condivisione

Prodotto atteso alla fine dell'unità di apprendimento nell'ambito disciplinare

Progettazione e realizzazione di un giornalino dello SPORT, abbinato alla settimana dello SPORT.

Le componenti della competenza attesa (al bisogno, riprendere la parte comune e completarla con l'indicazione dei processi emergenti nella disciplina)

La componente COGNITIVA (*sapere, conoscere*)

Processi conoscitivi (*presenti nei nuclei concettuali*)

- Conoscere come realizzare un piano
- Individuare e analizzare un testo di cronaca.
- Scegliere e selezionare le proposte.
- Ideare titoli adatti alla situazione.
- Riconoscere la validità di alternative più consone all'attuazione del piano.

La componente OPERATIVO-AGENTIVA (*fare per uno scopo*)

Processi operativo-agentivi

- Progettare, raccogliere, selezionare e preparare i materiali per il lavoro.
- Intervistare l'edicolante e la famiglia sulle tipologie di giornali venduti, letti e conosciuti con questionario



	<ul style="list-style-type: none">-Acquistare in edicola un quotidiano.-Osservare e progettare un articolo di cronaca.-Assegnare i compiti/ruoli ai componenti del progetto.-Ritagliare titoli e articoli adatti al piano.-Scrivere a computer l'articolo.- Scegliere disegni e/o immagini.
<p>La componente META-COGNITIVA (<i>riflettere, comprendere, prevedere</i>)</p>	<p>Processi meta-cognitivi Ricostruire le sequenze dell'attività svolta.</p> <ul style="list-style-type: none">-Confrontare e controllare il piano in tutto il suo sviluppo.-Ascoltare con attenzione e spirito critico tutti i progetti presentati.-Valutare /auto valutare; monitorare il percorso.
<p>La componente INTERATTIVO-RELAZIONALE (<i>interagire</i>)</p>	<p>Processi interattivo-relazionali</p> <ul style="list-style-type: none">-Collaborare e interagire con compagni e insegnante per acquisire la consapevolezza dei messaggi e dell'importanza della cooperazione.-Partecipare 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>Situazioni di realtà e autentiche per mobilitare le competenze</p> <ul style="list-style-type: none">- Le situazioni d'uso attorno a cui gli alunni lavorano nel C.A. sono di inizialmente di gioco. Da questo richiamo emotivo, si passa a compiti più impegnativi di ricerca e di studio (storia di uno sport; le regole implicate, ecc). Si vuol quindi portare il bambino dal suo desiderio ludico e dai interessi di piacere e curiosità coinvolgenti i compagni e la classe a compiere delle riflessioni e ad assumersi degli impegni per la redazione del prodotto finito	



OSSERVAZIONE, VERIFICA, VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

Laboratorio RED

sezione 3

VERIFICA E VALUTAZIONE

Prove di realtà

Compito autentico (c. a. di prestazione, c. a. esperto, c. a. personale):

compito autentico esperto

Osservazione atteggiamenti/comportamenti

- curiosità,
- interesse,
- coinvolgimento
- condivisione

Indicatori di valutazione della competenza:

Matrice valutativa della competenza condivisa (cfr allegato 1)

PROCESSI OPERATIVO-AGENTIVI: raccogliere, selezionare i materiali per il lavoro;

PROCESSI COGNITIVI: conoscere i passi per realizzare un piano;

PROCESSI METACOGNITIVI: ricostruire le sequenze dell'attività svolta;

PROCESSI INTERATTIVO-RELAZIONALI: collaborare e interagire con i compagni e l'insegnante

<http://www.univirtual.it/red/files/2016/2016/SVAICHERINI-matrice-primariaLuzzatta>

Altri strumenti condivisi per :

- osservare i modi di porsi dell'allievo (oggetto dell'osservazione sistematica)
- promuovere/osservare auto-valutazione e auto-regolazione (relative all'autobiografia cognitiva)



ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ E NOTE METODOLOGICO-DIDATTICHE

sezione 4

Laboratorio RED

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO DIDATTICO E MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

Tipo di unità e tempi di realizzazione :

Momenti salienti dell'unità (in breve)	Note metodologico-didattiche (in breve)
SAPERI NATURALI – “Che cosa sai?”	Con la tecnica del brainstorming, il docente richiama alcuni sport; le loro regole e la loro organizzazione. Si pongono domande; i ragazzi discutono; poi viene riempita una mappa riguardante le parole GIOCO E SPORT
MAPPING – “devi sapere che”	I docenti delle varie discipline lavorano specificatamente alla pianificazione dei testi, centrando il concetto di PIANO come mezzo strategico, tecnico-operativo che rende concreta un'idea ITALIANO / INGLESE : LE 5 –WH- questions per cogliere e rendere gli elementi fondamentali di un testo scritto /orale; STORIA: come cercare le notizie giornalistiche da fonti certe; TECNOLOGIA: come pianificare le operazioni di montaggio del giornalino; ARTE: come distribuire lo spazio per i disegni, armonizzando testi e immagini
APPLICAZIONE - “Quel che devi fare”	Gli alunni organizzano il menabò. Stabiliscono la prima pagina con TITOLO, DISEGNI. Dispongono le rubriche susseguenti; stabiliscono i contenuti; i titoli; le lunghezze dei testi; i caratteri. Scelgono foto; distribuiscono e armonizzano gli spazi. Col docente di inglese fanno la traduzione dei testi. Col docente di tecnologia impaginano i materiale nelle cartelline del prodotto finale
TRANSFER - “e se invece...allora. Prova anche tu”	<u>Transfer in Italiano:</u> ✓ Aniché un articolo informativo su uno sport stendine uno descrittivo di una partita ✓ Cerca di persuadere il tuo amico sui vantaggi del tuo sport preferito. ✓ Trasforma un articoletto su uno sport in una intervista a uno /una sportivo/a che pratica quel genere



Transfer in Arte e immagine:
✓E se il tuo giornalino, invece di rivolgersi ai compagni di classe, si rivolgesse a dei veri giornalisti di sport quali cambiamenti potrebbe avere nelle scelte delle immagini?

Transfer in tecnologia:
✓trasforma un articolo col computer variando la tecnica compositiva

GENERALIZZAZIONE: “Inventa una regola”

Descrivi i passaggi effettuati per pianificare:

- Ricerca e selezione dei materiali;
- Loro assemblaggio e organizzazione in relazione alle scelte dei contenuti;
- Regole tecnico-operative date per il compimento del prodotto finito;
- Monitoraggio durante lo svolgimento del lavoro
- Valutazione e co-valutazione del prodotto