

**UNITA' DI APPRENDIMENTO RIFERITA ALLA SCUOLA
SEC. DI PRIMO GRADO**

FASE 1 - DATI GENERALI

Titolo/Denominazione	Realizzare un fumetto : la scuola dal 1990 al 2021
Anno scolastico	2020 /2021
Scuola	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Classe	TERZA A COLONNELLA
Discipline coinvolte	ITALIANO TECNOLOGIA
Tempi di realizzazione	DA META' MARZO A FINE APRILE

FASE 2 - ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO PROGETTUALE

Analisi del target/classe. 20 ALUNNI livello medio, socializzazione buona .	
Prerequisiti	<i>Conoscenze informatiche di base e nell'utilizzo di applicazioni per dekstop e on-line Conoscenze delle caratteristiche del testo informativo/espositivo</i>
Risultati attesi in termini di prodotto	<i>Realizzazione di un elaborato multimediale (fumetto, filmato) che dimostri con efficacia e in modo originale quanto le moderne tecnologie , se utilizzate in modo corretto , possono essere d'aiuto ai giovani nel contesto attuale.</i>

Compito/prodotto: fumetto/filmato		
Competenze chiave attivate	Competenze disciplinari (fare riferimento al curriculum d'istituto)	Obiettivi di apprendimento
Competenza alfabetica funzionale	Scrivere correttamente un testo adeguato a situazioni, argomenti, scopi, destinatario. Inventare testi per una sceneggiatura su tematica data. Produrre testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione dei diversi tipi di testo. Inventare testi per una sceneggiatura.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Informarsi, gradualmente, in modo autonomo, su fatti e problemi anche mediante l'uso di risorse digitali. Orientare le proprie scelte in modo consapevole. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Usare fonti di tipo diverse per produrre conoscenze (documentarie, iconografiche, orali, digitali) su temi definiti. Reperire informazioni da varie fonti e organizzarle (ordinare - confrontare - collegare). Applicare strategie di studio. Autovalutare il processo di apprendimento.
Competenza digitale	L'alunno utilizza i supporti informatici ad integrazione ed approfondimento delle conoscenze ed abilità acquisite nelle diverse discipline Utilizza i software Word o Publi-sher per la progettazione e la realizzazione di una semplice brochure.	Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente

		utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
--	--	---

Obiettivo di apprendimento	Abilità	Conoscenze	Discipline
<p>Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo argomentativo.</p> <p>Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione di una sceneggiatura.</p>	<p>Utilizzare le informazioni raccolte per produrre un testo argomentativo.</p> <p>Utilizzare le conoscenze per produrre una sceneggiatura .</p>	<p>Conoscere le nozioni di ortografia, morfologia e sintassi .</p> <p>Conoscere la struttura del testo argomentativo e di una sceneggiatura.</p>	ITALIANO
Acquisizione di elementari capacità di comunicazione grafica	Conoscere ed utilizzare semplici programmi informatici di scrittura, grafica e presentazione.	<p>Il computer e le sue funzioni.</p> <p>Uso di applicazioni online e di strumenti di grafica e scrittura.</p>	TECNOLOGIA
Acquisire comportamenti impostati alla legalità, partecipazione e autocontrollo.	Fornire la propria opinione nei confronti di problematiche sociali.	Agenda 2030: Obiettivo 16. Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile.	EDUCAZIONE CIVICA

LA FASE 3 – ARTICOLAZIONE DEL LAVORO

Attività	Metodologia e Strategie didattiche ¹	Organizzazione del lavoro	Strumenti e ambiente
<p>I FASE Presentazione del compito. Organizzazione del compito. Ruoli e compiti.</p>	<p>Metodologie attive: Problem posing Cooperative learning</p> <p>Procedure di Apprendimento: Interpretazione Elaborazione Interazione Riflessione</p>	<p>L'insegnante organizza l'attività: -Lezione frontale;</p>	<p>Strumenti Materiale informativo Schede libro di testo Internet lim Pc</p> <p>Ambiente/setting Aula Video-lezione</p>
<p>II FASE Produzione individuale di un testo argomentativo. Lettura dei testi .</p>	<p>Investigazione Cooperative learning</p>	<p>Lavoro di ricerca di gruppo -attività di laboratorio -Guida al confronto - Tutoring</p>	aula
<p>III FASE Scrivere una sceneggiatura su schema dato</p>	<p>Interpretazione Elaborazione riflessione</p>	Attività di laboratorio	aula
<p>IV FASE Confronto collettivo dei lavori prodotti.</p>	<p>Problem solving Cooperative learning Riflessione per autocorrezione</p>	Guida al confronto	aula
<p>V fase Presentazione e applicazione del programma scelto per la realizzazione del fumetto/video.</p>	<p>Problem solving Cooperative learning Elaborazione</p>	<p>Attività di laboratorio: Presentazione ed esempi pratici dell'utilizzo dell'applicazione online Storyboard that per l'elaborazione e la rappresentazione di contenuti in forma di storie a fumetti.</p>	aula

Realizzazione del fumetto/video .		Tutoring	
VI fase Presentazione del lavoro e autovalutazione	Interazione Riflessione	Relazioni per gruppi	aula

FASE 4- La valutazione dell'UdA

Fase di lavoro	Indicatori	Metodologia	Organizzazione: chi valuta	Strumenti
Valutazione di processo	Per la verifica degli apprendimenti (conoscenze ed abilità disciplinari): prove strutturate, semistrutturate , aperte a cura degli insegnanti della disciplina; per la valutazione delle competenze : valutazione del prodotto finale(compito di realtà), osservazioni sistematiche e autobiografia cognitiva.	Osservazione di processo riferita al a) lavoro di gruppo b) singolo studente	I docenti coinvolti nella realizzazione dell'UdA in sede di Consiglio di classe	1. prove strutturate, semistrutturate , aperte a cura degli insegnanti della disciplina; 2. Documentazione dei compiti di realtà.. 3. Osservazioni sistematiche . 4. Autobiografia cognitiva.

FASE 5 - RUBRICA VALUTATIVA (vedi anche documento allegato)

Valutazione disciplinari

	A	B	C	D
ITALIANO: Conosce e applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo argomentativo. Conosce e applica le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione di una sceneggiatura.				
TECNOLOGIA: Progetta e realizza materiale informativo con l'uso del computer.				

Valutazione competenze chiave

	A	B	C	D
Competenza alfabetica funzionale: Adotta un registro adeguato alla situazione.				
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato.				
Competenza digitale : usa le tecnologie della comunicazione per cercare ed elaborare informazioni				

Consegna agli studenti
<p>Che cosa si chiede di fare ? Vi si chiede di produrre un elaborato multimediale che dimostri con efficacia, in modo creativo ed originale quanto le tecnologie moderne, se usate nel modo giusto, possano aiutare voi giovani in tanti contesi e soprattutto possano essere di supporto e di aiuto nello studio.</p> <p>In che modo? Sarete organizzati in gruppi di lavoro composti da cinque persone ; ognuno di voi avrà un compito preciso all'interno del gruppo: coordinatore-verbalizzatore (che coordina e scrive quanto viene deciso); il custode del tempo(che controlla che il tempo venga rispettato); l'osservatore che aiuta il coordinatore e richiama all'attenzione se si va fuori tema.</p> <p>Che senso ha? Il fumetto/video servirà a farvi documentare su come la scuola e lo studio sia cambiato negli ultimi decenni grazie all'uso sempre più frequente delle moderne tecnologie. Infatti vi documenterete sulla tematica : "la scuola ieri-oggi" e produrrete un testo argomentativo a tal proposito in cui dimostrerete vantaggi e svantaggi dei cambiamenti avvenuti nella scuola e nella società in seguito all'uso delle tecnologie. In seguito imparerete a inventare una storia breve che illustri alcune situazioni riferibili alla tematica analizzata applicando le regole dello storytelling e la tradurrete in sceneggiatura. Imparerete ad usare un programma per la realizzazione di un fumetto che vi consentirà di presentare la vostra storia tramite il programma multimediale scelto, illustrandolo con immagini adeguate e didascalie. Imparerete a creare storie brevi e scene che trasmettano in modo creativo il messaggio che volete trasmettere e questo...grazie alle moderne tecnologie!!! Il lavoro di gruppo, inoltre, servirà a migliorare la vostra capacità di lavorare e collaborare con gli altri , confrontando idee e proposte diverse e arrivando ad una decisione comune.</p> <p>Tempi Il lavoro verrà realizzato durante le ore di italiano e tecnologia e arte nei mesi di marzo/ aprile .</p> <p>Risorse Utilizzeremo libri di testo e materiale informativo dato; il computer e la stampante.</p> <p>Criteri di valutazione Verrà osservato il vostro modo di lavorare : la collaborazione, il rispetto del tempo, la precisione e soprattutto l'impegno per portare a termine il lavoro iniziato.; il prodotto realizzato verrà valutato per la ideazione, pianificazione e adeguatezza rispetto allo scopo e alla consegna. Inoltre ognuno di voi dovrà compilare una rubrica autovalutativa contenente riflessioni e idee personali sul lavoro svolto. Il lavoro prodotto verrà valutato dall'insegnante di italiano,dalle insegnanti di arte e tecnologia e avrà lo stesso peso di un interrogazione. Il Consiglio di classe, inoltre , valuterà l'intero lavoro per esprimere valutazioni sull'impegno, la capacità di lavorare insieme , la responsabilità e la condotta.</p>

Il prodotto finale (Piegevole informativo) verrà valutato sulla seguente scala :

A livello avanzato Il lavoro multimediale (fumetto, video) è rispondente pienamente alla consegna data ; contiene informazioni e testi corretti, ben strutturati e rielaborati a livello personale; le immagini scelte sono selezionate con criterio e presentate con originalità. L'applicazione del programma.....
 Gli alunni hanno lavorato in completa autonomia .

B livello intermedio. Il lavoro multimediale (fumetto, video) è rispondente alla consegna data ; contiene informazioni e testi corretti e bene articolati ; le immagini scelte sono selezionate con criterio e ben presentate . L'applicazione del programma.....
 Gli alunni hanno lavorato in autonomia .

C livello di base: il lavoro multimediale (fumetto, video) rispetta la consegna data ; contiene informazioni e testi corretti; le immagini scelte sono coerenti . L'applicazione del programma.....
 Gli alunni sono stati aiutati in alcune fasi del lavoro dall'insegnante.

D livello iniziale : il lavoro multimediale (fumetto, video) rispetta sostanzialmente la consegna data ; contiene informazioni e testi abbastanza corretti; le immagini scelte sono coerenti . L'applicazione del programma.....
 Gli alunni sono stati aiutati dall'insegnante.