



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO MUTTONI" di SAREGO
Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589
Sito web: <http://www.icmuttonisarego.gov.it> e-mail: viic813005@istruzione.it
P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it
Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

SCUOLA PRIMARIA DI MELEDO-MONTICELLO DI FARA-SAREGO

A.S. 2017/2018 - CLASSI QUINTE

UNITA' DI APPRENDIMENTO

DAL ROMANZO FANTASY ALLA PROGRAMMAZIONE DI UN VIDEOGIOCO

INSEGNANTI : BISOGNIN- -DE MARZI- MAROSTICA-MELLA - MENEGHINI

COMPITO DI REALTA' (richiesta a fine unità)

- Gli alunni modificheranno il videogioco programmato utilizzando le linee guida da loro strutturate , per indicare i movimenti del personaggio principale .
 - Costruiranno un lapbook su un altro genere narrativo.
- **PRODOTTO FINALE** (richiesto nel compito di realtà) lap-book- videogioco

➤ **COMPETENZE – ABILITA' – CONOSCENZE**

COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE	DISCIPLINE COINVOLTE	COMPETENZE SPECIFICHE (traguardi di competenza)	ABILITA' E CONOSCENZE IMPLICATE
<p>Comunicare nella madrelingua/lingua straniera</p>	<p>Italiano</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. • Riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere il proprio punto di vista, riferire esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico. • Utilizzare il linguaggio orale per esprimere pensieri, idee, opinioni, stati d'animo, emozioni. • Leggere testi narrativi fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Leggere testi cogliendo l'argomento e individuando le informazioni principali. • Leggere testi letterari narrativi cogliendone il senso globale. • Ricavare da testi informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti. • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo. • Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano procedimenti per fare qualcosa, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe. • Arricchire il patrimonio lessicale.
<p>Competenza matematica e</p>	<p>Matematica e tecnologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire i primi elementi legati alla

competenze di base in scienza e tecnologia		<p>individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<p>programmazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprire l'ambiente di sviluppo scratch, conoscerne i principali elementi di interfaccia. • Costruire un videogioco con un personaggio che si muove in un labirinto
Consapevolezza ed espressione culturale	Arte	<ul style="list-style-type: none"> • 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). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni. • Rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti. • Individuare in un'opera d'arte, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. • Familiarizzare con alcune forme di arte appartenenti alla propria e ad altre culture.
Competenze sociali e civiche	Storia e geografia	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, condividere, rispettare le principali regole del vivere insieme. • Promuovere per sé e per gli altri un benessere fisico, psicologico, morale e sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione le regole stabilite. • Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle. • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, responsabilità

			<p>reciproca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune “regole” delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi. • Distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi.
Imparare ad imparare		<ul style="list-style-type: none"> • Competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per poter acquisire, organizzare, recuperare l'apprendimento. • Consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di superare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. 	<p>PERSEVERANZA E MOTIVAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere costanti la curiosità e l'interesse nel tempo. • Mantenere costante l'impegno nel tempo per perseguire obiettivi. • Mantenere la concentrazione. • Riconoscere l'obiettivo da raggiungere. • Riconoscere l'importanza ed il ruolo dell'attenzione. <p>ORGANIZZAZIONE CONTESTO DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire i tempi di lavoro. • Organizzare gli spazi di lavoro. • Distribuire il lavoro scolastico in modo efficace.
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità		<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. • Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. • Progettare in gruppo l'esecuzione di un

		<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. • Adottare strategie di problem solving. 	<p>semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p>
--	--	---	---

➤ **FASI DI LAVORO**

+ Si presenta al gruppo classe un questionario con le seguenti domande .

1. Ti piace il genere fantasy?
2. Hai mai letto qualcosa di questo genere?
3. Che cosa ti fa pensare il titolo “Lo Hobbit?”
4. Compreresti questo libro?

Ogni alunno risponde alle domande

Tempo: 15 minuti

+ Presentazione del libro J. R. R. Tolkien - “Lo Hobbit” - Illustrazioni di Alan Lee- Bompiani Editore

L’insegnante prima di iniziare la lettura dispone i ragazzi in cerchio e inventando un gesto di apertura, apre l’attività di ascolto, poi legge la prima parte del primo capitolo (pagg 10)

Gli alunni ascoltano

Tempo 40 minuti

+ 3 Ora dopo aver ascoltato la lettura dell’insegnante i ragazzi devono ripensare alle parole ascoltate e immaginare il personaggio di Bilbo Baggins e il suo ambiente di vita

Compito: disegna Bilbo Baggins e la sua casa

Tempo 35 minuti

La lezione terminerà con la seguente frase:

“Proprio un istante prima dell’ora del tè, il campanello della porta suonò...”

+ Prosegua della lettura del capitolo 1°

Apertura dell’attività di ascolto, legge la seconda parte del primo capitolo (da pag 10 a pag20)

Gli alunni ascoltano

Tempo 30 minuti

+ Produzione scritta individuale

Partendo dal seguente spunto di riflessione: “Bilbo dice a Gandalf che non gli interessano le avventure.”... e...

A te interessano le avventure? Che cosa avresti risposto allo stregone?

Lettura individuale nel gruppo classe delle proprie riflessioni.

Tempo 1 ora

In base a quanto emerso dalla lettura gli alunni vengono divisi in due gruppi :

→ primi gruppi – compito: Individuare le caratteristiche di Bilbo Baggins

→ secondi gruppi – compito individuare le caratteristiche di Bilbo Tuc

Lettura dei lavori di gruppo

Tempo 1 ora

Riflessioni personali

Domande. L'insegnante presenta ai ragazzi le seguenti frasi: Mi sento Bilbo pigro quando...

Mi sento Bilbo amante delle avventure quando...

Tempo 20 minuti

Socializzazione delle riflessioni in circle time o gruppo classe

Tempo 15 minuti

Proseguo della lettura del capitolo 1°

Uso della Lim l'insegnante proietta la "mappa " per raggiungere il tesoro" e la frase ..." il suo lato Tuc si stava rapidamente squagliando e Bilbo non era più tanto sicuro che al mattino sarebbe partito per qualsivoglia viaggio..."

L'insegnante prima di iniziare la lettura dispone i ragazzi in cerchio e ripete il gesto di apertura dell'attività di ascolto, legge la terza parte del primo capitolo (da pag20 a pag36)

Tempo 25 minuti

Dibattito

L'insegnante invita i ragazzi che si sentono più vicino al personaggio di Bilbo Baggins a formare un gruppo, quelli che si sentono più vicini al personaggio di Bilbo Tuc a formare un altro gruppo.

Compito 1° gruppo: preparare in 15 minuti un discorso per convincere Bilbo Tuc a partire

Compito 2° gruppo preparare in 15 minuti un discorso per convincere Bilbo Baggins ad abbandonare l'idea di partire

Rappresentazione teatrale

Tempo 30 minuti

Valutazione finale

In cerchio l'insegnante conclude l'UDA chiedendo ai ragazzi: Quanti di voi vorrebbero partire? Bilbo partirà? Per partire dovremmo continuare la lettura? Continuiamo? Sì No Si può continuare la lettura insieme a scuola o a casa con la lettura individuale. Alla scoperta dell'avventura (potrebbe essere un'eventuale titolo per una seconda unità d'apprendimento)

Tempo 5 minuti

Produzione scritta individuale partendo dal seguente spunto di riflessione: Bilbo dice a Gandalf

che non gli interessano le avventure. E tu? Anche tu non ami le avventure? Che cosa avresti

risposto allo stregone? Quanto c'è in te di Bilbo? Ti senti più "Baggins" o più "Tuc"?

Tempo 30 minuti

Si prevede di continuare la lettura del romanzo nel corso dell'anno scolastico

 **Costruzione di un lapbook insieme sul genere fantasy.**

LABORATORIO “SCRATCH”

6 h con l'esperto Massimo Soccol, durante le quali gli alunni apriranno l'ambiente di sviluppo scratch, impareranno ad utilizzare le varie funzioni e programmeranno un videogioco con i personaggi del romanzo.

2h di compito autentico (sempre con la supervisione dell'esperto), durante il quale dovranno in coppia programmare un semplice videogioco sulla base del modello elaborato insieme.

➤ **METODOLOGIE**

- Lavoro di gruppo
- Lavoro a coppie
- Attività di ricerca
- Tutoring
- Brainstorming
- Cooperative

➤ **STRUMENTI E MATERIALI**

- Computer e lim
- Macchina fotografica
- Libri
- Testi
- Materiale cartaceo
- Scratch

➤ **SPAZI**

- Aula
- Spazi comuni
- Aula di informatica
- Biblioteca Scuola Secondaria

➤ **TEMPI**

Primo quadrimestre

➤ **MODALITA' DI VALUTAZIONE**

Rubrica per la valutazione delle competenze trasversali

COMPETENZA CHIAVE	PROFILO DELLA COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
IMPARARE A IMPARARE	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.	<p>Apprende utilizzando strategie solo se stimolato.</p> <p>Organizza tempi e spazi con sistematico aiuto dell'adulto.</p> <p>Fatica a verificare il proprio lavoro.</p>	<p>E' abbastanza continuo nell'impegno anche personale e sa sufficientemente mantenere la concentrazione.</p> <p>Ha acquisito parziale capacità di apprendere, organizzando tempi, spazi guidato dall'adulto.</p> <p>Verifica e valuta il proprio lavoro se affiancato dall'adulto.</p>	<p>Dimostra impegno, concentrazione e gestisce in genere con discreta autonomia tempi e spazi.</p> <p>Possiede un sapere abbastanza organizzato.</p> <p>Verifica e valuta il proprio lavoro, su richiesta.</p>	<p>Mantiene costanti l'impegno, la concentrazione, la partecipazione, dimostrando elevata motivazione all'apprendimento.</p> <p>Gestisce in autonomia il tempo e organizza lo spazio di lavoro.</p> <p>Possiede personali ed efficaci strategie di apprendimento ed un sapere organizzato.</p> <p>Verifica e valuta il proprio lavoro in autonomia.</p>
SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA	<p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa.</p> <p>E' in grado di realizzare semplici progetti</p>	<p>Comprende e realizza il compito assegnato con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>Viene aiutato per fare una scelta.</p> <p>Fatica ad interagire con gli altri.</p>	<p>Comprende e realizza il compito progettuale sulla base di alcune linee guida.</p> <p>Sceglie per imitazione.</p> <p>Interagisce con gli altri solo se incoraggiato</p>	<p>Comprende e realizza il compito progettuale in piena autonomia.</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p> <p>Interagisce con gli altri in modo funzionale.</p>	<p>Comprende, pianifica e realizza il compito progettuale in piena autonomia e in modo originale.</p> <p>Motiva le proprie scelte per convincere gli altri.</p> <p>Interagisce e collabora con gli altri in modo funzionale e propositivo.</p>

<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri ,per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un’ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p>	<p>Utilizza in modo approssimativo strumenti di conoscenza. Riconosce con difficoltà le diverse identità in un’ottica di rispetto</p>	<p>Utilizza in modo superficiale gli strumenti di conoscenza. Riconosce le diverse identità non ancora con un’ ottica di dialogo.</p>	<p>Utilizza in maniera adeguata alcuni strumenti di conoscenza. Riconosce in maniera adeguata le diverse identità e le tradizioni culturali e religiose.</p>	<p>Utilizza in maniera adeguata tutti gli strumenti di conoscenza. Riconosce in maniera adeguata le diverse identità e le tradizioni culturali e religiose in un’ottica di dialogo e rispetto reciproco.</p>
---	---	---	---	--	--

Rubrica per la valutazione del Laboratorio Scratch

	IMPEGNO	COLLABORAZIONE	PRODOTTO
OTTIMO	Ha sempre rispettato le regole, si è impegnato.	Ha sempre collaborato con il compagno o ha cercato di coinvolgerlo.	Il compito è stato svolto alla perfezione. Ogni richiesta è stata assolta.
DISTINTO	Ha rispettato quasi sempre le regole, si è impegnato.	Ha quasi sempre collaborato con il compagno o ha cercato di coinvolgerlo.	Bilbo si muove perfettamente in tutte le direzioni, il controllo collisioni è ben fatto sia con i draghi che con il sole. C'è solo qualche piccola imperfezione
BUONO	Ha rispettato quasi sempre le regole e si è impegnato abbastanza	Ha collaborato con il compagno o ha cercato di coinvolgerlo quando è stato sollecitato dall'insegnante.	Bilbo si muove perfettamente in tutte le direzioni, il controllo collisione sui draghi funziona, ma non quello sul sole.
DISCRETO	A volte è stato necessario richiamarlo o sollecitarlo a lavorare, ma poi ha proseguito nella consegna.	Se coinvolto dal compagno, ha dato il suo contributo, anche se minimo.	Bilbo si muove perfettamente in tutte le direzioni, il controllo collisione sui draghi funziona e questi sputano fuoco ma c'è una gestione dei messaggi pasticciata. Inoltre manca la gestione del sole che conclude il gioco.
SUFFICIENTE	Ha lavorato poco e solo con continui richiami e sollecitazioni.	Ha dato un contributo minimo, solo quando è intervenuta/o l'insegnante/l'esperto.	Bilbo si muove perfettamente in tutte le direzioni ma il controllo collisione dei draghi funziona solo in parte. La gestione dei messaggi è incompleta e quindi non sputano fuoco. Manca anche il controllo collisione col sole.
INSUFFICIENTE	Non ha lavorato, né rispettato le regole, recando disturbo al gruppo.	Non ha voluto collaborare, neppure minimamente col proprio compagno.	Le frecce cursore in avanti e in alto portano Bilbo in altre direzioni, il controllo collisione non funziona e non sono stati usati i messaggi per far sputare fuoco ai draghi.

ALLEGATI