

Schema per la documentazione dei percorsi relativi alle competenze chiave – P.D.M. 2016-17

PROGETTO GESTIONE DELLA COMPLESSITÀ

DOCENTI	Alice Tosatti, Mara Di Costanzo, Antonella Malagoli
TITOLO UNITA' DIDATTICA (termine generico per indicare un'attività didattica omogenea e congruente, a scelta dei docenti può trattarsi di una singola unità, di più unità, di un modulo)	"La nostra presentazione di fine anno" (Attività Cooperativa)
DISCIPLINE COINVOLTE	Tecnologia, Lingua Italiana, Lingua Inglese, Arte e Immagine, Musica
CLASSE	2D BUON PASTORE
COMPETENZE CHIAVE e di cittadinanza promosse dall'unità di apprendimento	Imparare ad imparare, spirito di iniziativa e di imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale, competenze sociali e civiche.

SEQUENZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI HARDWARE, SOFTWARE, AGGREGATORE	EVENTUALI LINK UTILIZZATI (NEL CASO DI APP VA BENE ANCHE IL LINK A ITUNES)	ASSET (FILE/MATERIALI UTILIZZATI O OTTENUTI) NOME DEL FILE, FORMATO
1.	Descrizione di un animale in lingua inglese	Le insegnanti ripassano insieme agli alunni le strutture necessarie per il lavoro (It can/it can't, colours, it's+adjective, it has got)	Gli alunni, a coppie, scelgono le strutture appropriate per descrivere l'animale assegnato e le scrivono su un foglio.	Lavagna interattiva	https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/picturedictionary/unit4/picturedictionary01_04_01?cc=it&sellLanguage=it https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/picturedictionary/unit4/picturedictionary01_04_02?cc=it&sellLanguage=it https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/downloadables/crosscurricular/unit4?cc=it&sellLanguage=it	ANIMAL GAME.docx 

2.	Realizzazione del disegno dell'animale	Le insegnanti definiscono insieme ai bambini le caratteristiche salienti degli animali da realizzare.	Gli alunni, a coppie, devono collaborare per realizzare un unico disegno dell'animale precedentemente descritto in lingua inglese.	Lavagna interattiva	https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/picturedictionary/unit4/picturedictionary01_04_01?cc=it&sellLanguage=it https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/picturedictionary/unit4/picturedictionary01_04_02?cc=it&sellLanguage=it https://elt.oup.com/student/letsexplore/level2/downloadables/crosscurricular/unit4?cc=it&sellLanguage=it	      
----	--	---	--	---------------------	---	--

						   
3.	Presentazione orale dell'animale	Le insegnanti rivedono le descrizioni insieme ai bambini per assicurarsi della correttezza e della comprensione da parte dei bambini.	Le coppie di bambini presentano il loro animale ai compagni fornendo un'informazione alla volta affinché i compagni possano indovinare di che animale si tratta.			
4.	Canzone "Goodbye School"	Le insegnanti propongono il canto con le azioni e si assicurano che la comprensione da parte degli alunni sia corretta.	Gli alunni cantano e mimano la canzone per augurare una buona fine dell'anno scolastico.	Lavagna interattiva	https://www.youtube.com/watch?v=WyfH-wwJUcY	
5.	Organizzazione della presentazione delle attività ai genitori	Le insegnanti affidano a ogni coppia o gruppo di	Gli alunni, a coppie e a gruppi, preparano la presentazione orale per i genitori.			

		alunni la presentazione di un'attività, ponendo particolare risalto al rispetto del turno di parola, al rispetto del compagno, alla tolleranza reciproca, all'ascolto reciproco, all'attenzione, all'aiuto, alla collaborazione.				
6.	Presentazione delle attività e dei progetti alle famiglie (Progetto Wall-E, Progetto Regole, Viaggio d'Istruzione al Parco Natura Viva, attività comunicative in inglese)	Le insegnanti coordinano la presentazione dei progetti da parte dei bambini.	I bambini presentano i progetti, il gioco in inglese e la canzone alle famiglie.	Video proiettore	https://www.youtube.com/watch?v=WyfH-wwJUcY	Si vedano: progetto Wall-E e progetto regole sul registro elettronico.
per sequenze si intendono le fasi dell'attività didattica. Se ci sono fasi preparatorie prima del lavoro in classe, includerle. il numero di 9 è indicativo	descrivere operativamente che cosa si fa nella sequenza. Si ricorda che non è necessario che ogni singola sequenza sia tecnologica o digitale, ma che se si vuole utilizzare come materiale dialoghi, quaderni, appunti, letture, formule,	descrivere che cosa fa (organizza gruppi, lezione trasmissiva, lezione dialogata, ecc.) Naturalmente può essere una sequenza in cui agisce solo lui o insieme agli studenti (in tal caso si riempie anche quella a lato destro)	descrivere che cosa fanno (rispondono oralmente, vanno alla LIM, fanno esercizi interattivi, da soli o a schermo, compiti a casa, ricerca on line, costruiscono presentazioni, ecc.) Naturalmente può essere una sequenza in cui agisce solo loro o insieme al docente (in tal caso si riempie anche quella a lato sinistro)	per aggregatore si intende lo strumento con cui si è deciso di mettere insieme tutti i file digitali dell'unità didattica: software LIM, foglio di disegno digitale, pagina di un sito, ecc. descrivere anche le funzioni utilizzate, come nel caso della LIM	scrivere il titolo del link ed il link vero e proprio; nel caso di link alle pagine interne di un sito si raccomanda di riportare NON il link alla home, ma quello alla pagina specifica!	qui vanno solo elencati i file utilizzati o ottenuti nel corso della sequenza. Vanno elencati sinteticamente con 1) nome del file (uguale a quello del file che viene allegato) 2) formato (.zip, .doc, .xls, .wav, .flv, ecc.) Conservate i file per eventuali altre integrazioni a questa scheda.

RUBRIC DI VALUTAZIONE

[illegible]

15. RIOLO	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA
16. SAMPIRISI	BAS	BAS	INT	INI	INI	INT	INT	BAS	INI	INI	BAS	INT	INI	INI	INI
17. SANTOIEGMA	INT	INT	AVA	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT
18. SERAFINI	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT
19. SIDDI	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	AVA	INT	BAS	BAS	BAS
20. SPAGNOLINI	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	INT
21. TAGLIAZUCCHI	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA	AVA
22. TUNDO	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	AVA	INT	INT	AVA	INT	AVA	AVA

LEGENDA DEI LIVELLI RAGGIUNTI

AVA = AVANZATO
 INT = INTERMEDIO
 BAS = BASE
 INI = INIZIALE