



VERIFICHE E VALUTAZIONI

Progetto "Poseidon"

Liceo Scientifico "Fermi"- Cosenza Classe III M

Docente: Caterina Vartuli

Unità di apprendimento

Il lavoro è stato svolto in più fasi in una classe III composta da 25 alunni; si tratta di discenti con carenze riguardo la partecipazione, il comportamento, il metodo di studio.

I fase: primo giorno 1.h - presentazione

- 1- Ho chiesto agli alunni se avessero qualche notizia sulla Magna Grecia e in particolar modo su Reggio Calabria; la conoscenza è risultata alquanto vaga ma soprattutto distaccata da ciò che riguarda la nostra terra.
- 2- Ho dato ai ragazzi il compito di svolgere a casa una ricerca sull'argomento: prendere appunti , creare mappe o ipertesti.

II fase : secondo giorno 2h – dibattito

- 1- La classe conosceva qualcosa in più sull'argomento. Ho visionato il materiale raccolto: solo alcuni si erano impegnati. Si trattava quasi esclusivamente di schemi e riassunti con alcuni errori.
- 2- Ho proposto di usare la tecnica del Brainstorming invitando i ragazzi a esprimere concetti, indicare monumenti, luoghi o qualsiasi cosa che interessasse la Reggio antica scrivendo sulla lavagna.
Non tutti si sono impegnati seriamente ma, per la maggior parte, i ragazzi hanno collaborato a creare una serie di notizie utili per innescare una discussione e fare delle scelte su cosa fare.
- 3- Dalla discussione è emerso che Reggio Calabria è stata fondata nell'VIII sec. A.C. ed è stata il centro più importante della Magna Grecia sia dal punto di vista politico che culturale. Ho proposto agli alunni di formare dei gruppi che lavorino ciascuno su un argomento da essi scelto e di continuare l'attività a casa.



III fase: terzo giorno 5h – elaborazione e produzione,

- 1- I ragazzi hanno formato sette gruppi scegliendo dei titoli provvisori per i propri lavori: il Poseidon; la scuola Pitagorica reggina; gli antichi culti di Reggio; la torre di Giulia; Punta Calmizzi; la scuola di scultura; Anassila tiranno di Reghion. Il loro obiettivo sarebbe stato quello di realizzare vari testi finalizzati a descrivere i momenti salienti della Reggio antica.
- 2- Inizio dell'attività nel laboratorio informatico; ogni gruppo prende posto e inizia ad elaborare i dati forniti dalla rete: immagini, suoni, termini in lingua greca antica, carte geografiche antiche e recenti, reperti archeologici di rara bellezza.
- 3- In questa fase gli alunni hanno evidenziato una stretta collaborazione scambiandosi materiale tra i vari gruppi o aiutando chi si trovava in difficoltà.

Per la realizzazione degli elaborati i discenti si sono impegnati in un'attività di comprensione: comprendere il perché dell'alternanza del termine Rhegion (greco) con Rhegium (latino); di ricerca semantico-lessicale: dalla analisi etimologica del termine Acroterio (Ἀκρωτήριον) capirne il significato per riferirlo adeguatamente all'oggetto di riferimento. Nella descrizione delle monete, conoscere la differenza tra *retro* e *verso* ed usare questi termini correttamente. Nello studio su rete gli alunni hanno “scoperto” l'esistenza della cosiddetta isola linguistica grecanica e del dizionario interattivo. Hanno potuto così venire a conoscenza della presenza di molti termini che noi usiamo correntemente e che derivano direttamente dal greco, la nostra lingua antica ma anche moderna perché è quella che usiamo parlando il nostro dialetto, quella lingua diversa dall'italiano, per “colpa” della quale commettiamo tanti errori.

IV fase : discussione dei risultati della prova



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

COMPETENZE PER LO SVILUPPO (FSE) - AMBIENTI PER L' APPRENDIMENTO (FESR)

Griglia di valutazione

Verifica intermedia

Percorso di riferimento: un tour nella Calabria antica

Lavoro del gruppo Aurei

Indicatori	Descrittori
Competenze attentive	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interviene molto consapevolmente <input type="checkbox"/> Interviene abbastanza consapevolmente <input type="checkbox"/> Interviene poco consapevolmente
Competenze inter-relazionali	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Collabora molto attivamente <input type="checkbox"/> Collabora abbastanza attivamente <input type="checkbox"/> Collabora poco attivamente
Competenze linguistiche	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Riflette molto sui significati dei testi <input type="checkbox"/> Riflette abbastanza sui significati dei testi <input type="checkbox"/> Riflette poco significati dei testi
Conoscenze procedurali	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conosce molto le tecniche dell'indagine <input type="checkbox"/> Conosce abbastanza le tecniche dell'indagine <input type="checkbox"/> Conosce poco le tecniche dell'indagine
Conoscenze culturali	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conosce molto la storia e le civiltà della Calabria antica <input type="checkbox"/> Conosce abbastanza la storia e le civiltà della Calabria antica <input type="checkbox"/> Conosce poco la storia e le civiltà della Calabria antica
Suggerimenti per migliorare la qualità delle prestazioni



Unione Europea

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2007-2013



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

COMPETENZE PER LO SVILUPPO (FSE) - AMBIENTI PER L' APPRENDIMENTO (FESR)

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	--

Note

Il gruppo ha deliberatamente scelto di non attribuire una valutazione numerica e di segnalare con il colore i livelli di apprendimento raggiunti nella convinzione che il compito alto della valutazione sia apprezzare e motivare stimolando a riflettere sui propri comportamenti di apprendimento e non quantificare numericamente.