

Fine scuola primaria-competenza: studio

Compito: leggere un testo da riferire organizzandolo in una mappa che possa servire come traccia.

Prodotto finale:una mappa del testo, esposizione orale

Struttura della prova: organizzazione in step progressivi

**Discipline coinvolte: italiano-storia-geografia-scienze-
tecnologia-arte e immagine**

Descrizione del compito: devi preparare la lezione di storia, fingendo di essere un professore della futura scuola media che vuole spiegarla ai suoi alunni. Leggi attentamente il testo che ti viene fornito che è un capitolo di storia di un libro di prima media. Per comprenderlo in modo approfondito puoi dividerlo in parti o sottocapitoli.

Costruisci una mappa, uno schema del testo letto o, più semplicemente, prendi appunti. Tutto ti servirà come scaletta da seguire per esporre l'argomento in classe.

Studiati bene lo schema, la mappa o gli appunti per essere sicuro di spiegarlo bene.

Ora prova a esporre oralmente ai tuoi compagni partendo dalla mappa e non per forza dall'inizio. Puoi partire dalle conclusioni oppure dal fatto che ti sembra più importante. L'importante è che tu abbia detto i concetti fondamentali e li abbia collegati correttamente. Siccome fai finta di essere un professore, dovrai usare, un linguaggio corretto, con parole specifiche.

Competenze da utilizzare:

comprendere un testo;

costruire una mappa;

esporre un argomento in modo personale;

utilizzare un linguaggio specifico.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.		Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		Classe terza - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.	Classe quinta - Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto.	- Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.

COMPITO AUTENTICO:

“Conoscere aspetti del patrimonio culturale del territorio”

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA - COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere aspetti del patrimonio culturale del territorio
Compito	Progettazione di un castello e degli abiti tipici del tempo con materiale di recupero partendo dall'osservazione di immagini proposte (cartacee / immagini o video tratti da internet)
Prodotto finale	Il castello costruito in tre dimensioni, la drammatizzazione realizzata dagli alunni con gli abiti- oggetti prodotti e la cerimonia ufficiale di investitura di dame e cavalieri.
Struttura della prova Descrizione del compito	<p>Motivazione degli alunni tramite conversazione e presentazione di un personaggio fantastico utilizzato come mediatore (un re)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservazione e ricerca di immagini relative al castello e agli abiti/oggetti tipici del tempo . 2. Uscita sul territorio per osservare il castello presente in paese. 3. Conversazione collettiva relativa alla struttura interna-esterna del castello. 4. Discussione circa le possibilità costruttive offerte da materiali di recupero proposti dalle insegnanti (scatole e scatoloni, rotoli vari, lattine, bottiglie di plastica) 5. Ipotesi
Campi di esperienza/discipline coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La conoscenza del mondo ▪ I discorsi e le parole ▪ Immagini, suoni, colori
Competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone percependone i cambiamenti nel tempo. • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Formula ipotesi e ricerca soluzioni a situazioni problematiche.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• E' attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. |
|--|---|

Fine scuola primaria.

Competenza:

sapersi avvicinare ai beni storici del territorio, riconoscendone la valenza culturale

Compito:

preparare e realizzare una uscita alla scoperta di un bene del territorio

Prodotto finale:

produzione di materiale multimediale e non, per condividere ed esporre il lavoro di ricerca effettuato

Struttura della prova:

1. Definizione del campo di indagine
2. Elaborazione di ipotesi
3. Uscita sul territorio, con osservazione diretta, reportage fotografico; laboratori, al rientro in classe
4. Rielaborazione dell'esperienza, a livello narrativo, grafico, storico-geografico
5. Produzione di un elaborato
6. Esposizione orale e/o presentazione

Discipline coinvolte:

storia, geografia, scienze, lingua italiana, ed. immagine e tecnologia

Descrizione del compito:

devi promuovere la visita al sito, da te visitato, per convincere un'altra classe a compiere la stessa esperienza. Raccogli il materiale, organizzalo e cerca di presentarlo nella forma più accattivante e convincente possibile, anche utilizzando la tecnologia (per es. utilizza programmi come MOVIE MAKER, POWER POINT o scrivi una e-mail)

Competenze da utilizzare:

- Indagare le fonti (cercare, interpretare, classificare)
- Osservare, discriminare e valutare i segni del tempo
- Esporre in modo chiaro e interessante
- Utilizzare gli strumenti, tecnologici e non, più adatti

Fine scuola secondaria di primo grado.

Competenza:

Conoscere il patrimonio culturale

Compito:

Indagare aspetti del patrimonio culturale del territorio

Prodotto finale:

Presentazione del quadro di civiltà del Basso Medioevo

Struttura della prova:

1. Condivisione delle preconcoscenze relative al Medioevo
2. Osservazione dei reperti architettonici presenti sul territorio (castello)
3. Ricerca di informazioni puntuali sui reperti, tramite diverse fonti (scritte, iconografiche...)
4. Analisi dei singoli ambienti e delle loro funzioni, degli usi e dei costumi dell'epoca
5. Visita di istruzione a al castello di Manta
6. Rielaborazione delle informazioni ricavate
7. Realizzazione di una sintesi, utilizzando le conoscenze selezionate
8. Esposizione orale del quadro di civiltà, usando un linguaggio specifico

Discipline coinvolte:

storia, geografia, lingua italiana, arte

Descrizione del compito:

si vedano le fasi della struttura della prova

Competenze da utilizzare:

- Osservare il territorio
- Leggere le immagini
- Comprendere testi
- Relazionare e organizzare informazioni
- Esporre oralmente, utilizzando un linguaggio specifico