



SEMINARIO DI STUDI E FORMAZIONE UNIVERSITÀ-SCUOLA



INSEGNARE E APPRENDERE PER COMPETENZE I COMPITI DI REALTÀ

Mercoledì 13 aprile 2016

I.C. di Cittadella – CRUT di Cittadella

L'EDUCAZIONE LINGUISTICA NELLA SFIDA DELLE TECNOLOGIE

LABORATORIO RED

(Ricerca Educativa e Didattica)

*Centro Internazionale di Studi di Ricerca Educativa
e Formazione Avanzata (CISRE)
Università Ca' Foscari di Venezia
<http://www.univirtual.it/red/>*

Licia Landi

landi@unive.it

Sceneggiare il mito

Unità di Apprendimento: Produzione del testo

Classe I Secondaria di primo grado

Discipline: Italiano con le tecnologie digitali.

Nodo concettuale: Il testo

- L'allievo ragiona sul processo di scrittura, sulla lingua e sulle forme della comunicazione, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia, utilizzando in modo consapevole l'ambiente digitale.

Traguardi - Competenza disciplinare

-Scrivere correttamente testi narrativi, adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.

-Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Obiettivi

-Scrivere testi di tipo narrativo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario.

- Scrivere testi digitali

Competenze chiave europee:

Comunicare in madrelingua;
Competenza digitale;
Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenza attesa

L'allievo impara a pianificare il testo narrativo, organizzando le idee intorno ai nuclei concettuali individuati, producendo un testo appropriato, rispettando le regole linguistiche e testuali e utilizzando risorse e codici adeguati alla forma e alla situazione comunicativa.

Compito autentico:

LA SCENEGGIATURA DEGLI ANTEFATTI MITOLOGICI DELLA GUERRA DI TROIA.

Perché è un compito autentico?

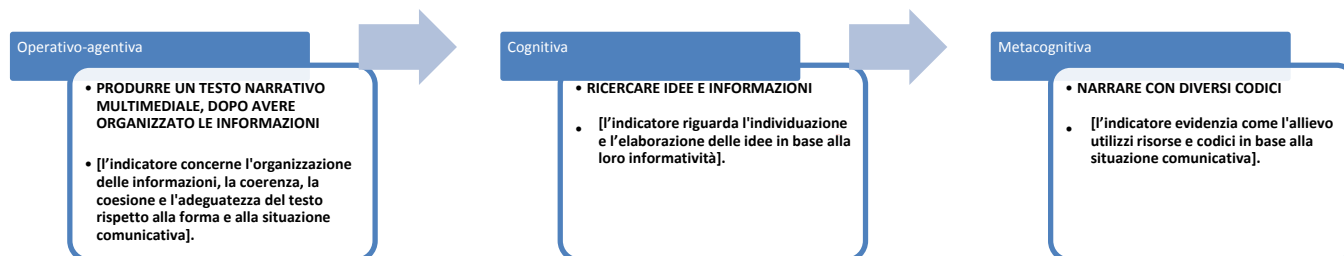
- 1- La tecnologia è usata come strumento cognitivo.
- 2- Gli allievi assumono il ruolo di sceneggiatori.
- 3- Gli allievi mettono in azione la loro conoscenza della lingua, del mito etc. nell'agire riflessivo in situazioni di realtà.
- 4- Il prodotto finale integra linguaggi e codici.
- 5- ...

Processi:

- ❑ Componente operativo - agentiva: PRODURRE UN TESTO NARRATIVO MULTIMEDIALE, DOPO AVER ORGANIZZATO LE INFORMAZIONI.
- ❑ Componente cognitiva: RICERCARE IDEE E INFORMAZIONI.
- ❑ Componente metacognitiva: NARRARE MEDIANTE DIVERSI CODICI.
- ❑ Componente socio-relazionale: COLLABORARE NELLE FASI DI PRODUZIONE.



Esplicitazioni delle componenti della competenza:



MATRICE (solo avviata):

Titolo del compito SCENEGGIARE IL MITO			Competenze del profilo/KC COMUNICARE IN MADRELINGUA; COMPETENZA DIGITALE; CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI			
Competenza attesa L'allievo impara a pianificare il testo narrativo, organizzando le idee intorno ai nuclei concettuali individuati, producendo un testo appropriato, rispettando le regole linguistiche e testuali e utilizzando risorse e codici adeguati alla forma e alla situazione comunicativa.						
Compo- nenti com- petenza	Soglie/ Livelli	ESORDIENTE	PRATICANTE	STANDARD / ESECUTIVA	RILEVANTE	ECCELLENTE
	Indicatori	IMITAZIONE CONSAPEVOLE	ADEGUAMENTO AL CONTESTO	REALIZZAZIONE FUNZIONALE	SPECIFICITÀ PERSONALE	INNOVAZIONE CREATIVA
OPERATIVO AGENTIVA	PRODURRE UN TESTO NARRATIVO MULTIMEDIALE, DOPO AVER ORGANIZZATO LE INFORMAZIONI. Esplicitazione: vedi sopra	IMITARE RIPETERE	ADEGUARE ADATTARE Organizza le informazioni individuate, intorno ai principali nuclei. Produce testi semplici, adeguandoli alla forma e alla situazione comunicativa.	REALIZZARE PRODURRE	PERSONALIZZARE CARATTERIZZARE	INNOVARE INVENTARE
COGNITIVA	RICERCARE IDEE E INFORMAZIONI Esplicitazione: vedi sopra	RIPRODURRE RICONOSCERE COMPRENDERE	ESERCITARE INDIVIDUARE APPLICARE Individua i dati principali, selezionandoli in base alle loro caratteristiche più evidenti.	UTILIZZARE TRASFERIRE ANALIZZARE	GIUSTIFICARE RICOSTRUIRE VALUTARE	GENERARE SCOPRIRE CREARE
META- COGNITIVA	NARRARE CON DIVERSI CODICI Esplicitazione: vedi sopra	CONTROLLARE PROVARE RICONOSCERE	REGOLARE RIVEDERE SPIEGARE	ELABORARE TRASFORMARE RISOLVERE	PROGETTARE STIMARE INTERPRETARE Interpreta le situazioni, ricercando soluzioni efficaci nella comunicazione mediante diversi codici.	PREVEDERE IMMAGINARE GENERALIZZARE
INTERATTIVO RELAZIONALE	COLLABORARE NELLE FASI DI PRODUZIONE [L'indicatore considera il contributo dell'allievo nell'affrontare il compito all'interno del gruppo]	TOLLERARE IGNORARE Si allinea con il gruppo passivamente, confermando le informazioni condivise.	CONSIDERARE ACCETTARE	RISPETTARE ACCOGLIERE	COMPARTECIPARE COLLABORARE	Co-COSTRUIRE COOPERARE

Fiorino Tessaro © 2015

Sitografia

<http://www.univirtual.it/red/>

<http://www.pearltrees.com/licialandi>

<http://www.pearltrees.com/t/tecnologie-didattiche-licia/id10942833/item106616130>

<https://plus.google.com/u/0/communities/100623053203750403431>

<http://www.storyboardthat.com/>

