

SCHEMA PROGETTAZIONE UDA

FORMAT DI RIFERIMENTO DELL' UDA	
Gruppo	Gruppo 4 "DIGITAL STORYTELLING TRA REALE E VIRTUALE."
Membri del gruppo	Baiguini Mara Biasin Elisa Brambilla Pamela Butti Caterina Ciuffreda Matteo De Marco Alessandra Falanca Cristina Gualandi Valentina Negroni Angela Perego Dorotea Polano Alice Rasero Romana Rinaldi Ida Tonola Laura

<i>Sezioni</i>	<i>Note per la compilazione</i>
1) Titolo UdA	Viaggio nei 5 sensi tra reale e virtuale
2) Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA	Classe V Scuola primaria

3) Competenze target da promuovere	<u>Imparare ad imparare:</u> Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento, acquisire abilità di studio. <u>Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia:</u> Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà. Utilizza il pensiero logico – scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. <u>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione:</u> Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. <u>Comunicazione nella lingua inglese</u> È in grado di esprimersi in lingua inglese in semplici situazioni di vita quotidiana. <u>Competenze sociali e civiche:</u> È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. <u>Consapevolezza ed espressione culturale:</u> Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali. <u>Competenza digitale</u> Utilizza le tecnologie per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare ad attività comuni.
---	--

4) Monte ore complessivo	Uscita sul territorio (nel nostro caso Bologna) 4 ore Percorso sugli organi: 10 ore Restituzione dei prodotti: 2 ore Revisione metacognitiva 1 ora Documentazione del processo 1 ora Monte ore complessivo: 18 ore
5) Insegnamenti coinvolti e saperi essenziali mobilitati	Attività a carattere interdisciplinare Insegnamenti coinvolti: scienze tecnologia e informatica italiano arte e immagine musica ed. civica lingua inglese
6) Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti	realizzare un prodotto di digital storytelling che abbia come tema uno dei cinque sensi da condividere Esempi di attività: Tatto https://www.thinglink.com/scene/1568625490963464194 Vista https://view.genial.ly/624db91090b2a10018e4246e/presentation-storytelling-la-vista Udito https://docs.google.com/presentation/d/1WbanXY4tIASXZ-2ttCsXRjp5WGjZd4mTlc9iav-LAnQ/edit?usp=sharing Gusto https://view.genial.ly/624f0a388c443f0011d38dbf/interactive-image-copia-il-gusto Olfatto https://drive.google.com/file/d/1LLHm3Un61cBnFxYuvY4yvuYo0llwWR9R/view?usp=sharing
7) Attività degli studenti	- realizzare un prodotto digitale che abbia come tema uno dei cinque sensi; - integrare l'esperienza vissuta durante un'uscita didattica o in alcuni momenti della giornata scolastica; - al termine del lavoro didattico svolto in classe si vorrebbe stimolare la memorizzazione dei contenuti con un semplice elaborato dal punto di vista contenutistico, che possa però motivare gli alunni a tutti i livelli di apprendimento;

	• lavoro a piccoli gruppi, massimo quattro elementi; a seconda della classe, creare gruppi decisi dal docente o utilizzare programmi di abbinamento casuale (es: class dojo). Ogni gruppo si occupa di un senso e lavora in maniera collaborativa. Si parte dal presupposto che i bambini conoscano e abbiano già utilizzato le risorse digitali da utilizzare. - fasi da svolgere: USCITA DIDATTICA PREPRODUZIONE • divisione in gruppi • trovare un accordo sul prodotto • trovare un proprio ruolo nel gruppo PRODUZIONE RACCOGLIERE CONTENUTI • selezionarli • creare l'artefatto • rivedere il lavoro POST PRODUZIONE • autovalutazione • valutazione del processo con audio/ video/ foto • condividere il proprio lavoro con la classe esponendo il proprio elaborato • revisione tra pari
8) Criteri ed elementi per la valutazione e certificazione delle competenze	Si fa riferimento alla rubrica inserita sotto
9) Rubrica di valutazione	Riportare, per ciascuna competenza target, i livelli di padronanza previsti (almeno 4) e i relativi descrittori

Scheda - consegne per gli studenti

Questa scheda è destinata allo studente e va acclusa all'UdA in quanto traduce in modo semplice gli elementi chiave dell'UdA stessa. Per questo si suggerisce di indicare, in forma essenziale:

- che cosa si chiede loro di fare
- con quali scopi e motivazioni
- con quali modalità (a livello individuale, di gruppo, collettivo, in aula, laboratorio, extra scuola ecc.)
- per realizzare quali prodotti
- in quanto tempo
- con quali risorse a disposizione (tecniche, logistiche, documentali ecc.)

SCHEDA STUDENTE

Divisi in gruppi avrete il compito di elaborare un semplice prodotto multimediale sui cinque sensi. Modalità da seguire:

- ☐ trovare un accordo sul prodotto
- ☐ trovare un proprio ruolo nel gruppo (ricerca info, ricerca immagini, ricerca video in 3D, ricerca musiche, registrazione suoni e voci, montaggio, realizzazione manufatti, fotografo del processo)
- ☐ ricercare informazioni secondo il proprio ruolo
- ☐ selezionare i contenuti fra tutti quelli trovati
- ☐ creare l'artefatto
- ☐ controllare di aver inserito immagini, video, audio e testo
- ☐ rivedere il lavoro
- ☐ autovalutazione con check-list
- ☐ documentazione del processo con audio/ video/ foto
- ☐ condividere il proprio lavoro con la classe esponendo il proprio elaborato
- ☐ revisione tra pari

- Risorse possibili da utilizzare: (scegli fra quelle proposte)

- app per creare storytelling:

- ☐ Stop motion o simili per la realizzazione delle diverse fasi dell'animazione
- ☐ I movie, screencast o App per video editing
- ☐ Genially
- ☐ Thinglink
- ☐ Mozaweb
- ☐ JigSpace/Arloopa/Virtual-tee
- ☐ Vocaroo
- ☐ Sketchfab
- ☐ Canva

☐ Presentazioni Google

- materiale di facile consumo: cartoleria, plastilina, materiale di recupero e varie
- strumentazione informatica: tablet, computer, LIM o monitor.

Ambiente: aula e/o laboratorio informatica

tempi: 10 ore per realizzare l'artefatto di Digital Storytelling

Al termine avrete 2 ore per presentare i vostri elaborati ai compagni

Avrete 1 ora di tempo per completare una check list sull'autovalutazione

Avrete infine un'ora di tempo per realizzare un video che documenti il processo con foto/video e audio

Criteri ed elementi per la valutazione e certificazione delle competenze/ Rubrica di valutazione

CRITERI	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<i>Comprende la consegna e individua le sue informazioni essenziali</i>	Comprende in modo sicuro e immediato il contenuto della consegna, individuando con chiarezza e precisione le fasi e i criteri per la sua realizzazione	Comprende in modo sicuro il contenuto della consegna e individua le sue informazioni essenziali (fasi e criteri di realizzazione)	Dopo qualche richiesta di chiarimento comprende il contenuto della consegna e individua le sue informazioni essenziali (fasi e criteri di realizzazione)	Comprende la consegna e individua le informazioni essenziali (fasi principali e modalità generali di realizzazione) solo se mediati da supporti visivi e/o da tutor

<i>Realizza il modello seguendo le indicazioni</i>	Rielabora in modo creativo, originale e competente il progetto assegnato, tenendo conto della visione d'insieme	Lavora con accuratezza e precisione traducendo il progetto assegnato con tecniche artistiche per valorizzare il prodotto	Realizza il modello in autonomia seguendo le indicazioni e utilizzando semplici tecniche artistiche	Lavora su sollecitazione degli insegnanti applicando semplici tecniche artistiche
<i>Partecipazione e impegno</i>	L'alunno/a, ha partecipato all'attività con entusiasmo, interesse e accuratezza	L'alunno/a, ha partecipato all'attività con interesse e precisione	L'alunno/a, ha partecipato all'attività con una certa precisione	L'alunno/a, ha partecipato all'attività con poca accuratezza e impegno
<i>Riflette sul percorso svolto</i>	Riflette spontaneamente e sul percorso effettuato ed è in grado di riconoscere il proprio impegno	È disponibile alla riflessione sul percorso effettuato e cerca di riconoscere il proprio impegno	Riflette sul percorso effettuato con semplicità di rielaborazione	Va guidato nella riflessione sul percorso effettuato

AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO

	sì	IN PARTE	NO
HO CAPITO CIÒ CHE MI VENIVA CHIESTO?			
HO UTILIZZATO UN TONO DI VOCE ADEGUATO?			

MI SONO IMPEGNATO NEL LAVORO?			
SONO SODDISFATTO DEL MIO LAVORO?			
HO UTILIZZATO BENE IL MIO TEMPO?			

AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO

	SI	IN PARTE	NO
HO CAPITO CIÒ CHE MI VENIVA CHIESTO?			
HO UTILIZZATO UN TONO DI VOCE ADEGUATO?			
MI SONO IMPEGNATO NEL LAVORO?			
SONO SODDISFATTO DEL MIO LAVORO?			
HO UTILIZZATO BENE IL MIO TEMPO?			