



IL MUSEO DEL MITO GRECO

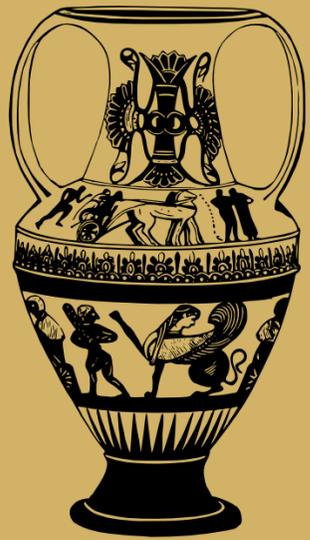
DOCENTE : MADDALENA VANDINI

CLASSI: 3B - 3C

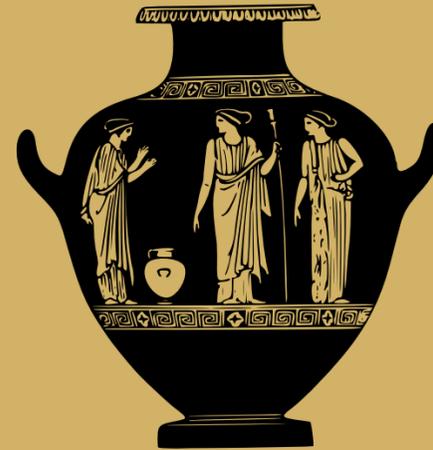


COMPETENZA

“CAPACITÀ DI FAR FRONTE A UN COMPITO O A UN INSIEME DI COMPITI, RIUSCENDO A METTERE IN MOTO E A ORCHESTRARE LE PROPRIE RISORSE INTERNE, COGNITIVE, AFFETTIVE E VOLITIVE, E A UTILIZZARE QUELLE ESTERNE DISPONIBILI IN MODO COERENTE E FECONDO”. (PELLEREY, 2004, P. 16)



DAL SEMPLICE AL
COMPESO



DALL'ASTRATTO
AL SITUATO

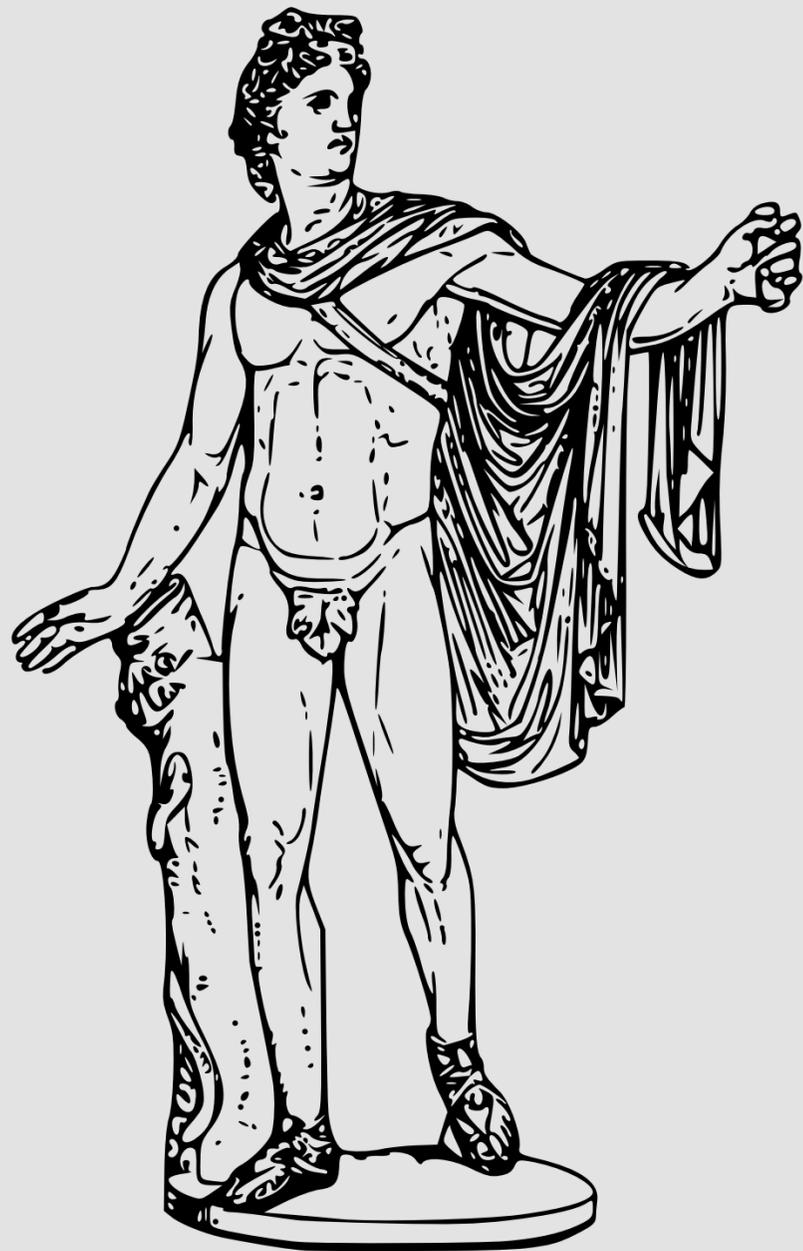


DALL'ESTERNO
ALL'INTERNO



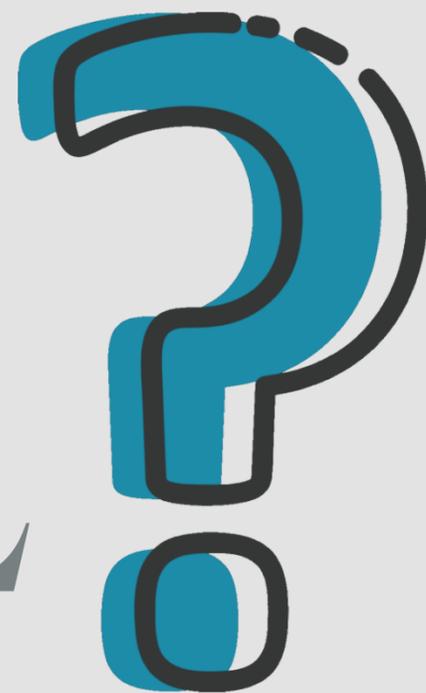
UNDERSTANDING BY
DESIGN

- COMPrensione PROFONDA E SIGNIFICATIVA DEI CONTENUTI
- CAPACITA' DI TRASFERIRLI IN ALTRI CONTESTI



COME

PROGETTARE



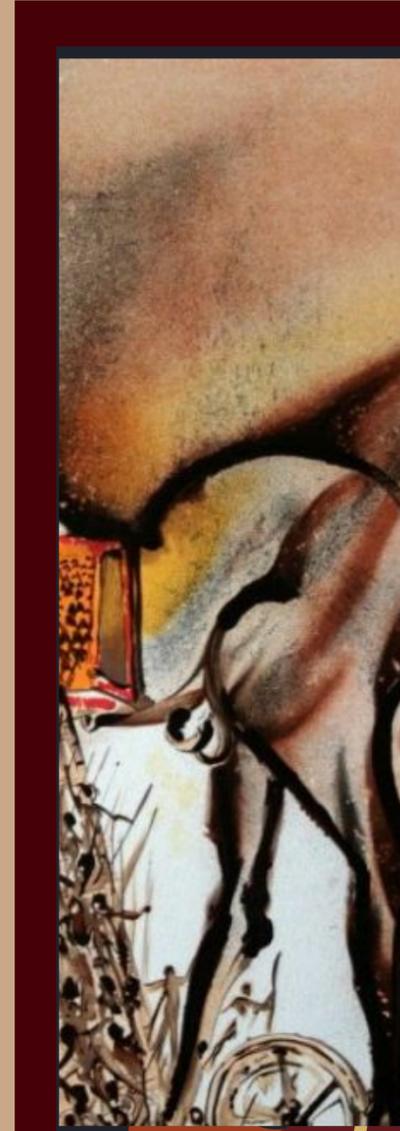
PROGETTAZIONE A RITROSO

Il percorso a ritroso si compone di tre fasi:

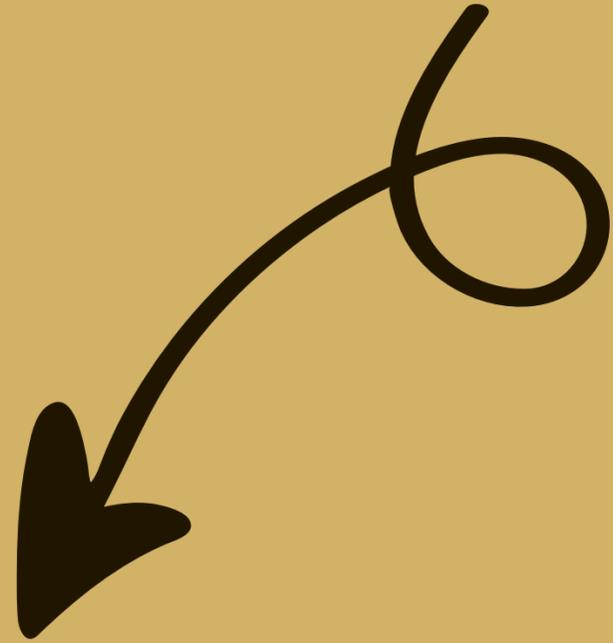
1-Identificare i risultati di apprendimento desiderati

2-Determinare le evidenze di accettabilità

3-Pianificare le esperienze didattiche al fine di sviluppare gli apprendimenti attesi



FASE I:
IDENTIFICARE
I RISULTATI
DESIDERATI



TRAGUARDI DI COMPETENZA FOCUS



ITALIANO

- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale, acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.

ALTRI TRAGUARDI

ITALIANO

- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

ARTE E IMMAGINE

- L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)
- E' in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

EDUCAZIONE FISICA

- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.

TECNOLOGIA

- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

i.

- COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
- COMPETENZA DIGITALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE



OBIETTIVI GENERALI

ITALIANO

- Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Leggere testi cogliendo le informazioni principali e le loro relazioni.
- Produrre semplici testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.
- Ampliare il patrimonio lessicale, anche con l'uso del vocabolario.

ARTE E IMMAGINE

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.
- Individuare nel linguaggio filmico informazioni e tipologie di codici.

EDUCAZIONE FISICA

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione.

TECNOLOGIA

- Selezionare ed utilizzare, sul computer un programma.

CONOSCENZE



ABILITA'

- LE CARATTERISTICHE DEL GENERE MITOLOGICO.
- I PRINCIPALI EROI, MOSTRI E DEI DEL MITO GRECO.
- ALCUNI FAMOSI MITI GRECI.
- LO SCOPO PER IL QUALE SONO STATI SCRITTI I TESTI LETTI IN CLASSE.

- Ascoltare e comprendere consegne.
- Porre domande pertinenti.
- Intervenire in modo coerente in una discussione.
- Individuare i personaggi, il tempo e i luoghi di un testo.
- Cercare, ricavare, rielaborare ed esporre informazioni.
- Scrivere testi in modo coerente e sufficientemente corretto.
- Indentificarsi in un personaggio da interpretare.
- Lavorare in gruppo in modo proficuo ed efficiente.

SAPERE

E

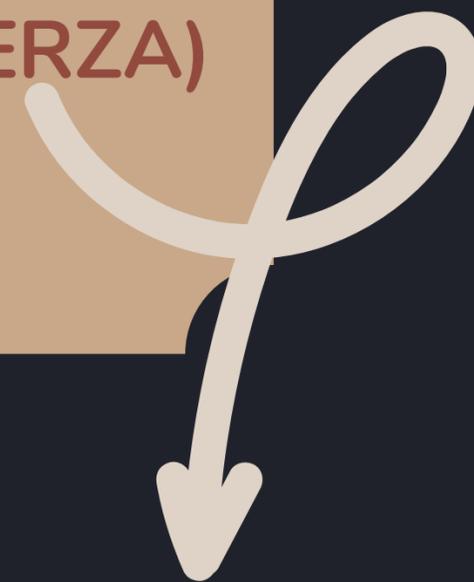
**SAPER
FARE**

POLO DELL'OGGETTO

POLO DEL SOGGETTO

- **NUCLEO TEMATICO:**
Il mito greco
- **DISCIPLINE COINVOLTE:**
italiano, arte e immagine,
educazioni fisica,
tecnologia

- **QUADRO DELLA CLASSE:**
 - Scuola Primaria G. Marconi di Spilamberto
 - Numero alunni: 20 - 22
 - Età alunni: 8 (CLASSE TERZA)
 - Tempo pieno



POLO DEL SOGGETTO



Alunni con disabilità
LEGGE QUADRO 104/1992
LEGGE 66/2017
DL 96/2019
DECRETO 182/2020

Clima e relazione

SOCRATE: maieutica

DON MILANI: "I care"

MARTIN HEIDEGGER: relazione di cura autentica

CARL ROGERS: relazione assertiva

DANIEL PENNAC: la classe orchestra



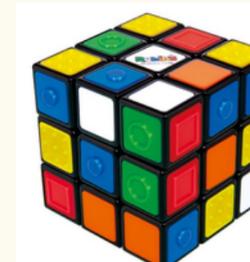
Alunni DSA/BES
LEGGE 170/2010
LINEE GUIDA 2011
DM 2012 e seguenti



Approccio all'insegnamento

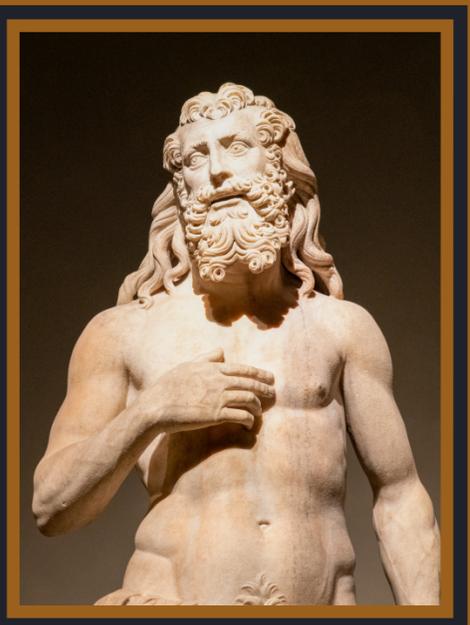
UDL - Universal Design for Learning

DARIO IANES



ESSENZIALE PER ALCUNI, UTILE PER TUTTI.

PREREQUISITI E VALUTAZIONE DIAGNOSTICA



Saper scrivere.
Saper leggere.
Conoscere le parti che
compongono un testo
narrativo.

Prerequisiti

Saper interagire all'interno di
un gruppo di lavoro.
Sapersi concentrare nella
visione di un film.



Valutazione diagnostica

BRAINSTORMING SUL MITO IN
GENERALE E SUL MITO GRECO IN
PARTICOLARE.



Bisogni formativi

PUNTI DI FORZA

Partecipazione, motivazione, interesse

PUNTI DI DEBOLEZZA

Poche conoscenze sulla cultura greca antica.

FASE 2:
DETERMINARE
LE EVIDENZE DI
ACCETTABILITÀ



CHE COSA SONO QUESTE EVIDENZE?

Sono tutte le informazioni e i
dati quantitativi e qualitativi
di cui l'insegnante può disporre
per valutare l'apprendimento
dei propri allievi.

Wiggins e Mc Tighe



PROSPETTIVA TRIFOCALE



Che cosa so fare?

DIMENSIONE
OGGETTIVA

VALUTAZIONE FORMATIVA

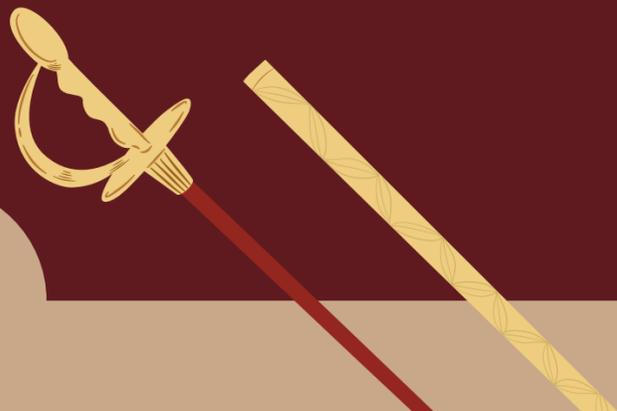
Valutazione **per** l'apprendimento

Valutazione **dell'**apprendimento

- ESCAPE ROOM
- COMPITO AUTENTICO

VALUTAZIONE SOMMATIVA

- INTERROGAZIONE ORALE



Come mi vedo?

DIMENSIONE
SOGGETTIVA

**AUTOVALUTAZIONE DI
GRUPPO**

- RIFLESSIONE E
DISCUSSIONE A GRANDE
GRUPPO

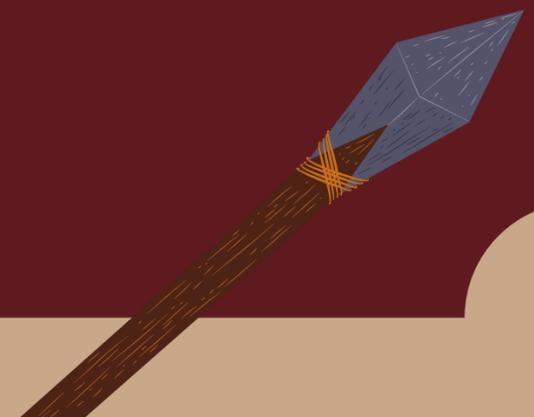
**AUTOVALUTAZIONE
DELL'INSEGNANTE**

- DIARIO DI BORDO
INFORMALE PER IL
MONITORAGGIO DELLE
ATTIVITA'.

Come mi vedono?

DIMENSIONE
INTERSOGGETTIVA

**RUBRICHE
DI
VALUTAZIONE**



FASE 3:
PIANTIFICARE LE
ESPERIENZE
DIDATTICHE





ARTICOLAZIONE OPERATIVA: CANOVACCIO DIDATTICO

METODOLOGIE

Cooperative learning
Learning by doing
Discovery learning
Discussione socratica
Approccio induttivo
Project-based learning
Problem-based learning

SPAZI E TEMPI

AULA, PALESTRA,
GIARDINO DELLA
SCUOLA,
ROCCA RANGONI

30 ORE



FAST DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO: IL MITO GRECO: UN VIAGGIO NELLA CLASSICITÀ FRA EROI, MOSTRI E DÈI.



PRIMA FASE - Presentazione alla classe di argomento, attività, obiettivi dell'uda e brainstorming (VALUTAZIONE DIAGNOSTICA).

SECONDA FASE - Lettura di alcuni miti greci e ricerca delle caratteristiche di questa forma di narrazione.

TERZA FASE - Lettura e studio della mappa concettuale sul mito.

QUARTA FASE - Scrittura collettiva di un mito seguendo una traccia.

QUINTA FASE - Scrittura individuale: inventa un mito.



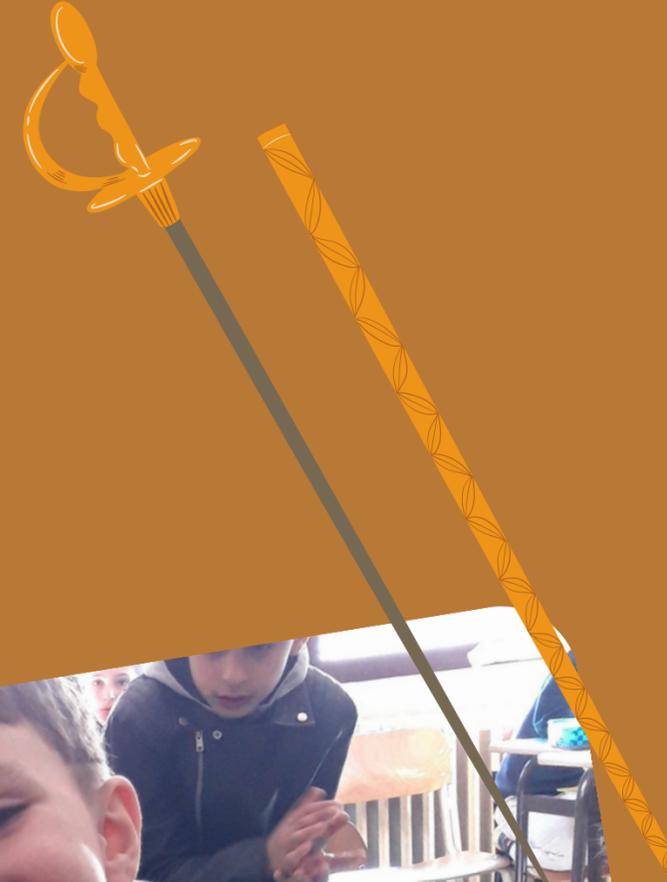
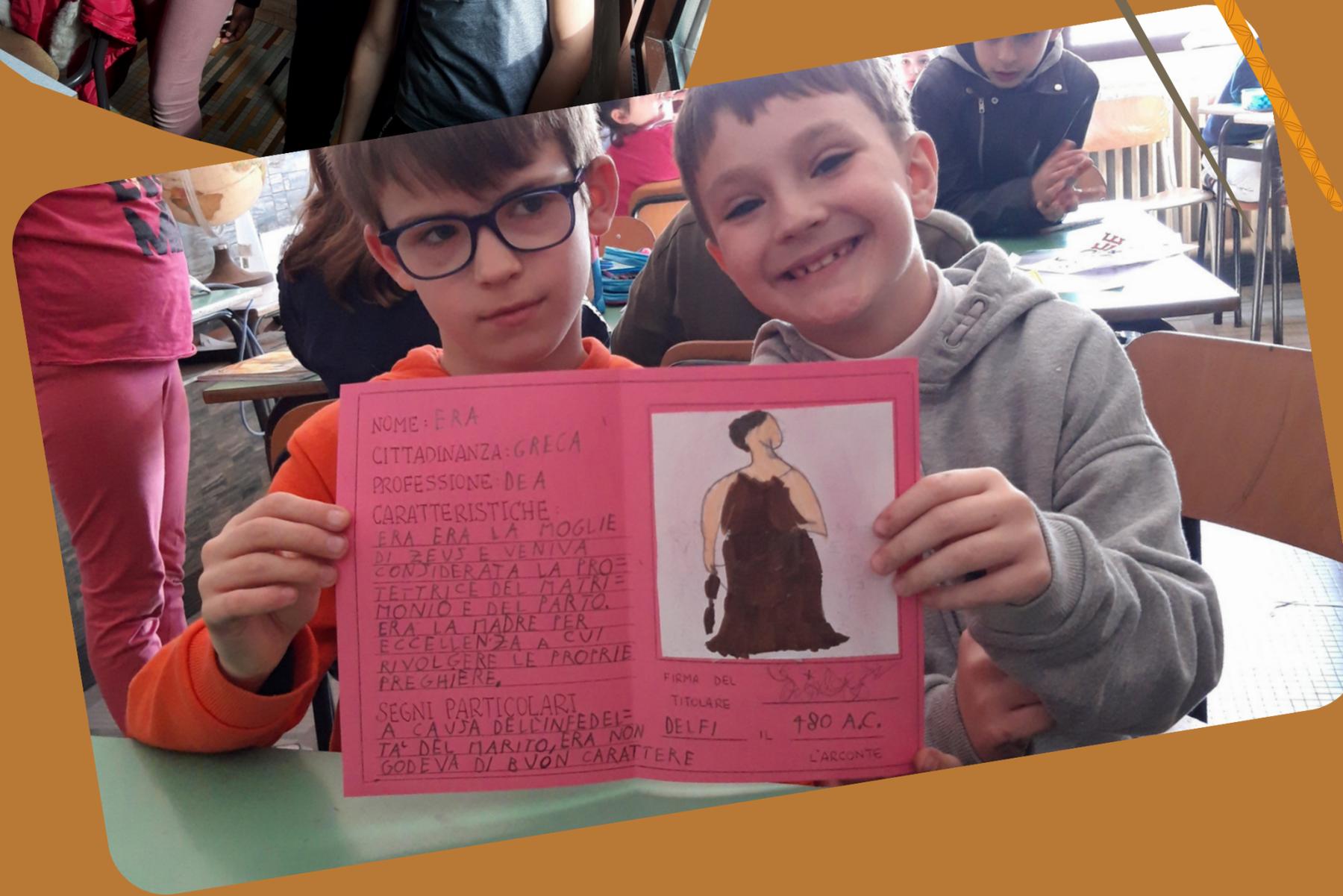
SESTA FASE

Gli dèi nel mito: le carte d'identità.

SETTIMA FASE

Gli eroi nel mito: visione del film "Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo – Il ladro di fulmini"





NOME: ERA
 CITTADINANZA: GRECA
 PROFESSIONE: DE A
 CARATTERISTICHE:
 ERA ERA LA MOGLIE
 DI ZEVS E VENIVA
 CONSIDERATA LA PRO-
 TETTRICE DEL MATRI-
 MONIO E DEL PARTO.
 ERA LA MADRE PER
 ECCELLENZA A CUI
 RIVOLGERE LE PROPRIE
 PREGHIERE.
 SEGNI PARTICOLARI
 A CAUSA DELL'INFEDEL-
 TA' DEL MARITO, ERA NON
 GODEVA DI BVON CARATTERE



FIRMA DEL
 TITOLARE
 DELFI IL 180 A.C.
 L'ARCONTE

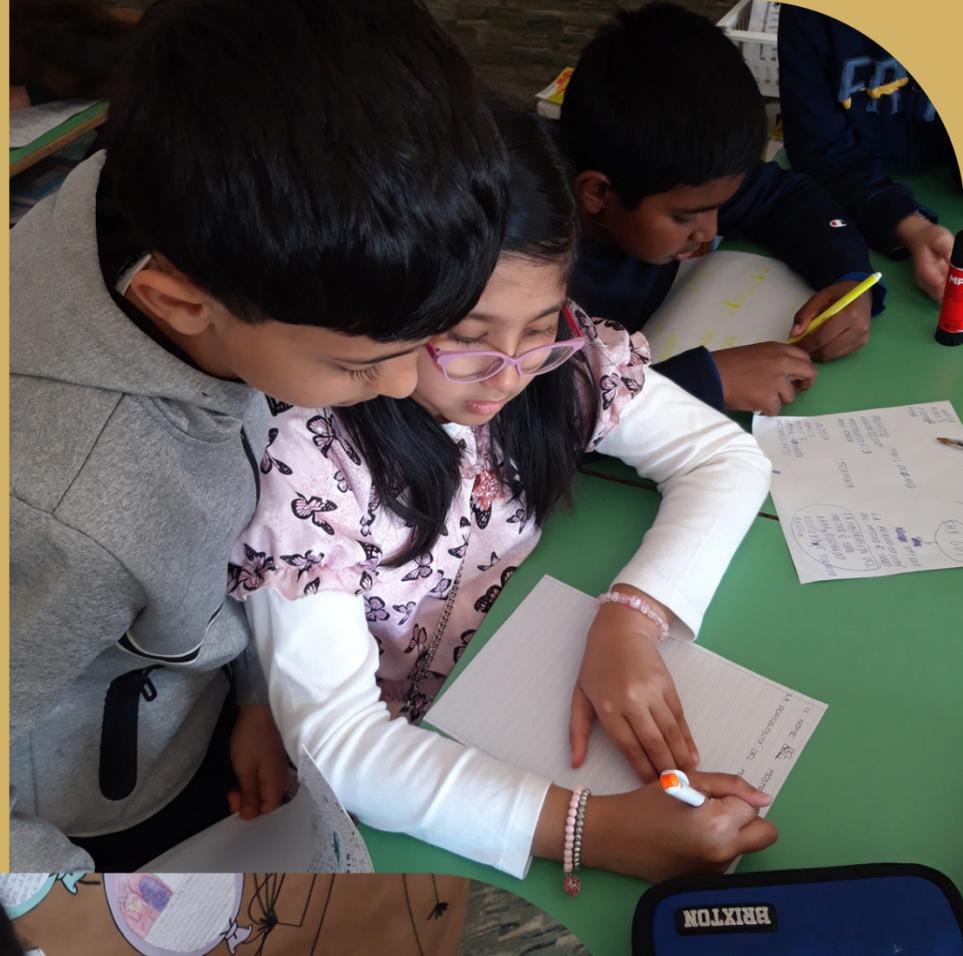


OTTAVA FASE NONA FASE

Recensione del film



I mostri nel mito: identikit e personale ideazione.



DECIMA FASE

Analisi di un mito greco



UNDICESIMA FASE

Sudio dei prodotti realizzati



DODICESIMA FASE

Esposizione delle attività alla classe
(VALUTAZIONE SOMMATIVA)

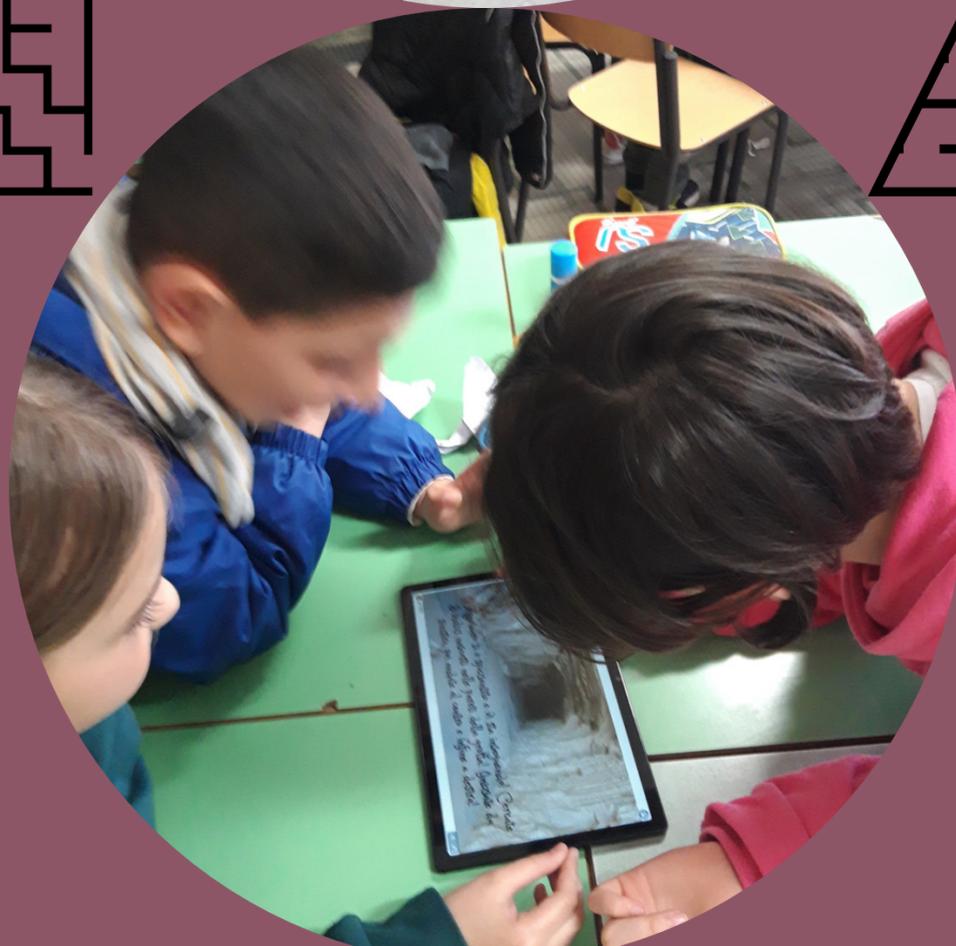
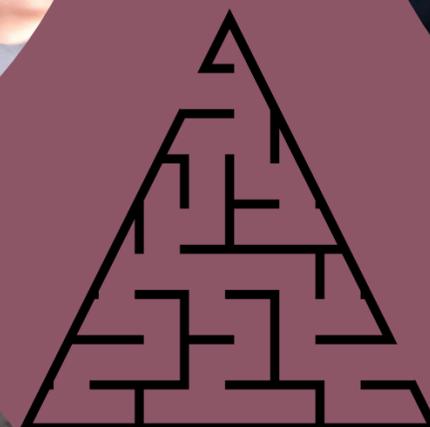
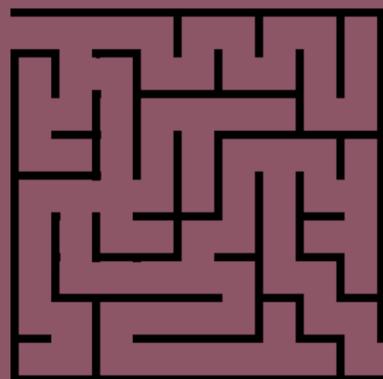
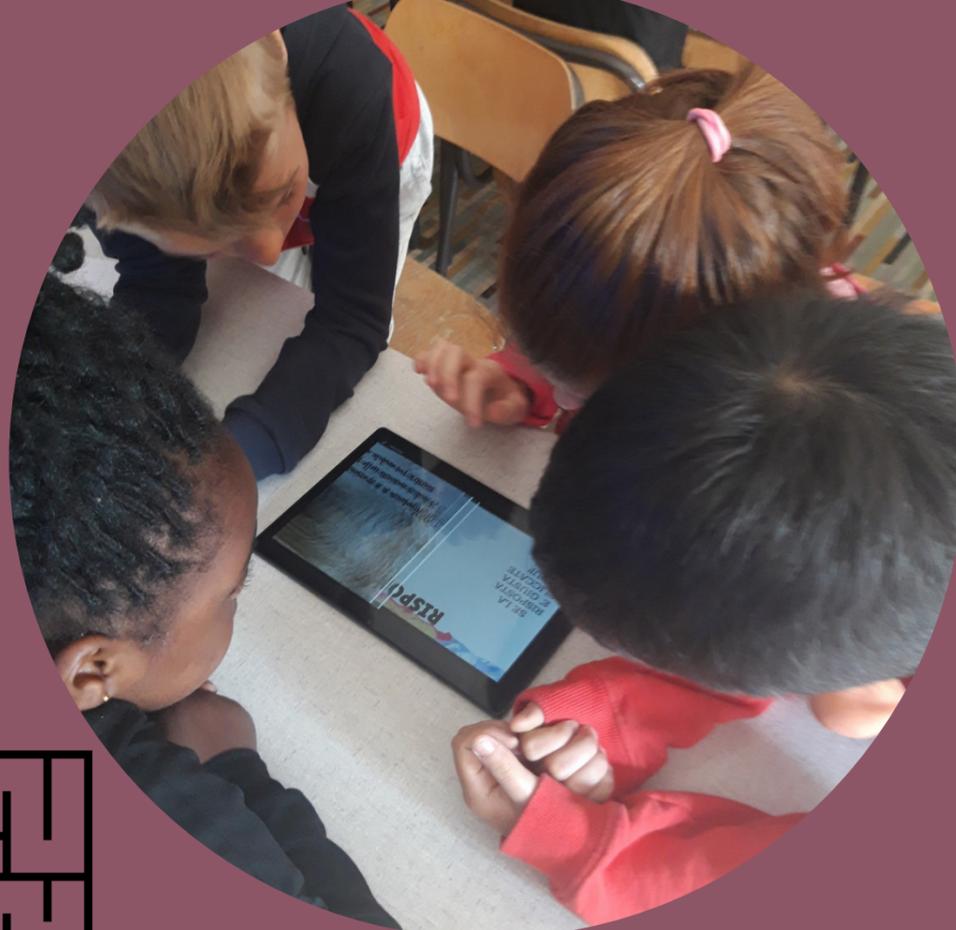


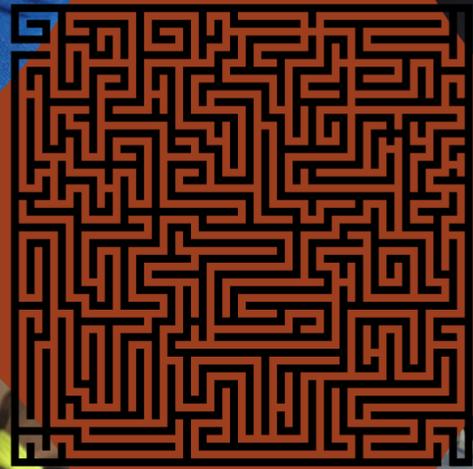
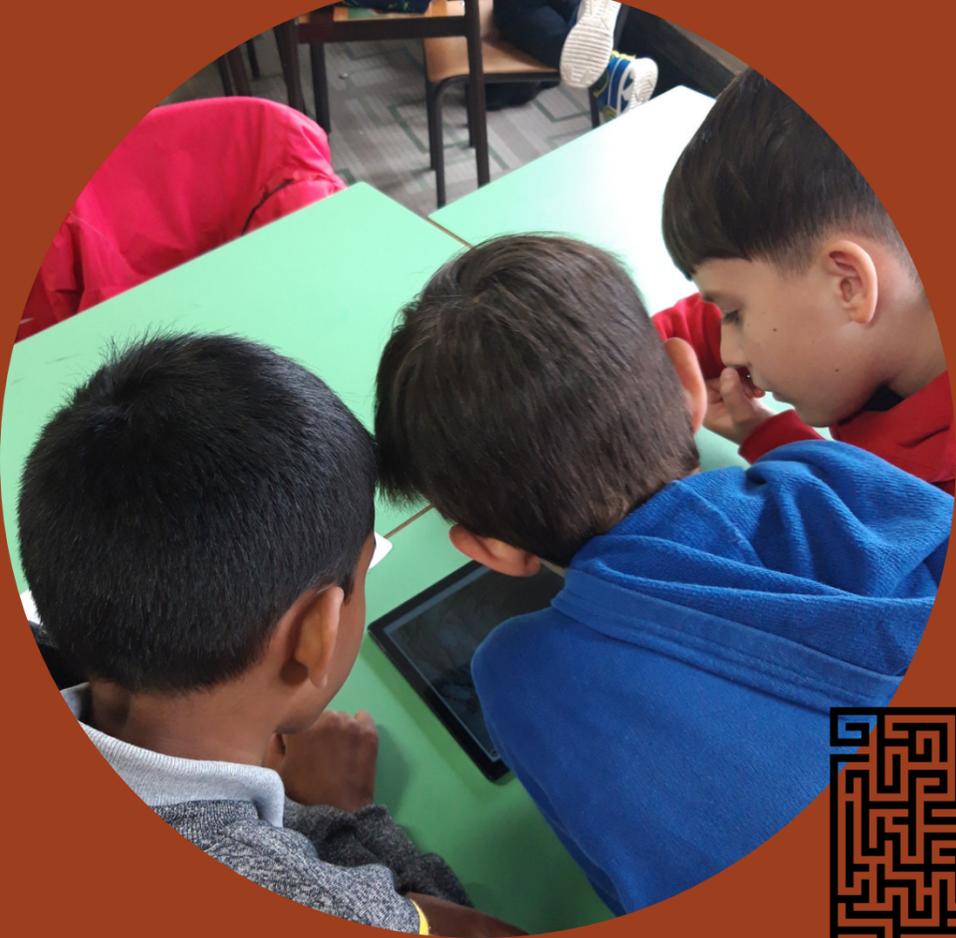
TREDICESIMA FASE - ESCAPE ROOM



- Ambiente reale o virtuale, nel quale andare alla ricerca di indizi per uscire da un determinato luogo.
- Metodologia assai innovativa e motivante per gli alunni, che rimangono affascinati dal suo carattere ludico, sfidante e misterioso.
- Incentiva anche processi motivazionali, affettivi e sociali.

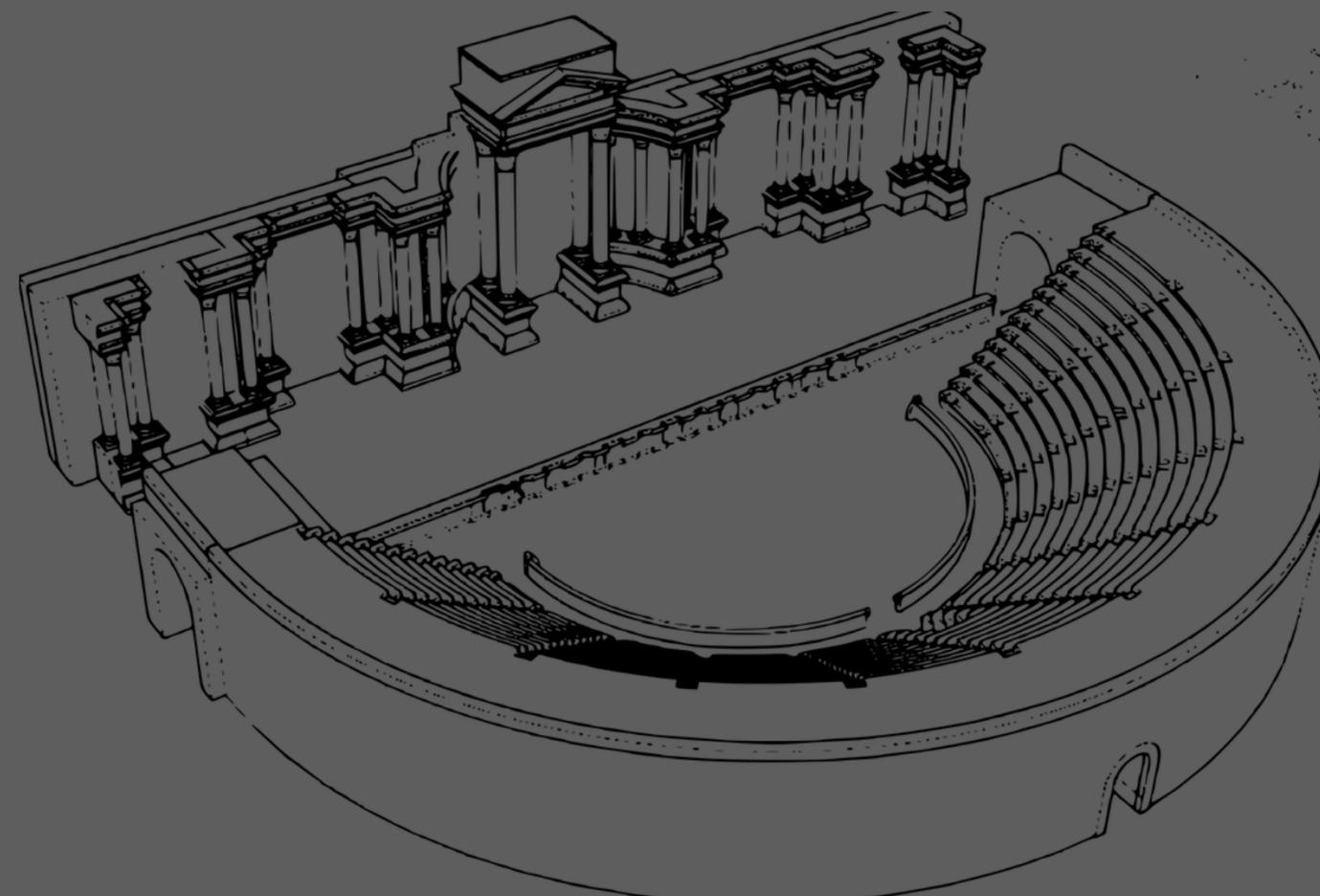






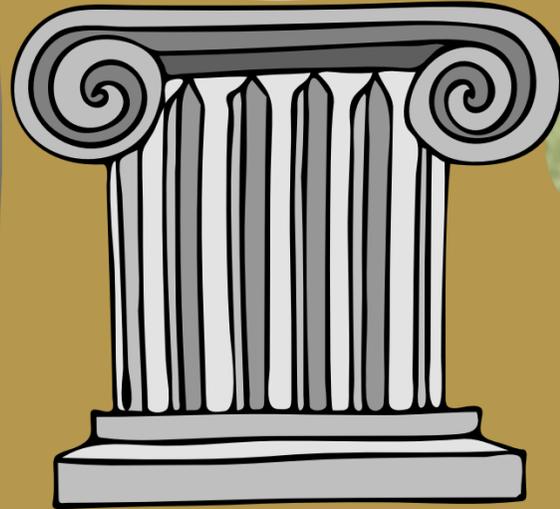
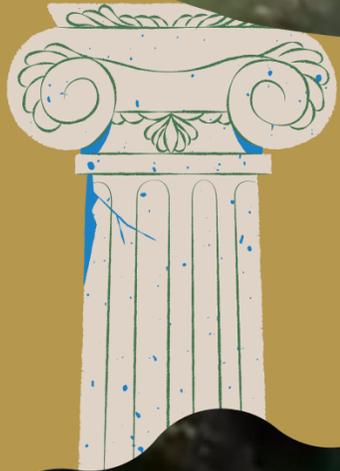
COMPITO AUTENTICO

- COMPLESSO E APERTO
- SFIDANTE
- IMPEGNO ALTO A TUTTI I LIVELLI
- VARIETA' DI CODICI, STRUMENTI E MATERIALI
- COOPERATIVE LEARNING



Scenette teatrali ispirate ai miti letti e studiati in classe.

Il teatro aiuta a gestire le emozioni, migliora l'autostima, stimola la lettura e il proprio lato artistico.



GIOCHI

FINALI





DOCUMENTAZIONE

Agli insegnanti competono la responsabilità della valutazione e la cura della documentazione, nonché la scelta dei relativi strumenti, nel quadro dei criteri deliberati dagli organi collegiali.

(Indicazioni Nazionali 2012)

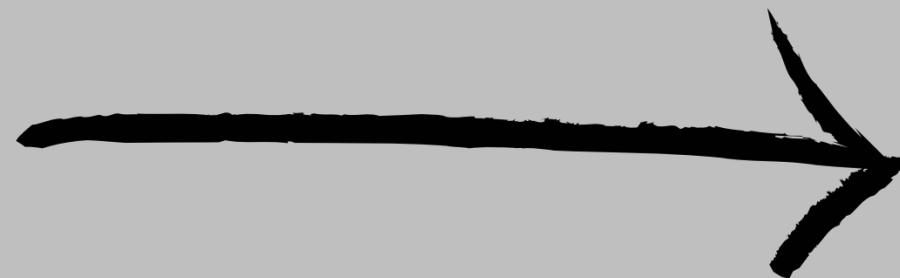




**RICERCA
AZIONE**



**Lavori dei
bambini**



**Foto delle
esperienze**



**Rubriche e
diario di
bordo**



È molto difficile rinunciare alla speranza, l'ultima dea maligna liberata dal vaso degli orrori di Pandora.

Tanith Lee