

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO “SAN DOMENICO SAVIO”

COMPITO DI REALTÀ A.S.2020/21

CLASSE I SEZ. G

TITOLO: Un “ mondo “ di Fiabe / La fiaba “palestra” di vita	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO <ol style="list-style-type: none">1. Competenza alfabetica funzionale2. Competenza personale e sociale3. Imparare ad imparare4. competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	COMPETENZA TRASVERSALE DI ED. CIVICA Riflettere sui propri comportamenti nell’ottica del miglioramento
DISCIPLINE COINVOLTE Italiano, storia, Geografia, Scienze, Arte, Tecnologia, Inglese, Francese, Ed. Fisica, Musica, Religione.	COMPETENZE DISCIPLINARI Italiano : Ascoltare, comprendere ,leggere un testo narrativo (fiaba); Inventare una fiaba seguendo la sua struttura; Storia : Riferire informazioni sugli autori ed inquadrarli nel periodo storico di riferimento; Geografia : Conoscere l’ ambiente naturale tipico della fiaba :il bosco (ecosistema bosco ;bosco,grande giardino risorsa) Scienze : riconoscere e descrivere i principali fenomeni atmosferici riconoscere le fasi del ciclo vitale degli esseri viventi individuare le parti del sistema Terra Arte: Realizzare elaborati personali e creativi sulla base di un’ideazione e progettazione originale, applicando le regole del linguaggio visuale Tecnologia: - Organizzare razionalmente il lavoro in funzione degli strumenti disponibili. -Manipolare, modificare e adoperare materiali primari o di facile reperibilità per costruire oggetti in base alle loro qualità. - Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e complessità.

	<p>Inglese :descrivere eventi,personaggi e oggetti magici attraverso semplici dialoghi utilizzando il lessico della fiaba.</p> <p>Francese: Realizzare il glossario della fiaba, descrivendo personaggi, oggetti magici e luoghi, utilizzando anche il linguaggio iconico.</p> <p>Ed.Fisica:</p> <p>-Acquisire un comportamento rispettoso delle regole,che garantisca la stessa opportunità a tutti;</p> <p>-Acquisire un concetto,quello del"Fair Play",riferito ad un'etica comportamentale, applicabile ad una pluralità di contesti :esso infatti promuove valori tanto importanti,nella vita,quanto nello sport,come l'amicizia,il rispetto del prossimo e lo spirito di gruppo;</p> <p>-Fare del "FairPlay" uno stile di vita,un modo di pensare.</p> <p>Musica:Ricercare e selezionare brani adeguati da utilizzare come colonne sonore per la fiaba.</p> <p>Religione: - Cogliere nelle domande profonde dell'uomo e nell'esperienza della ricerca interiore tracce di una ricerca religiosa; - Cogliere il significato di "coscienza" come capacità di scegliere tra il Bene e il Male.</p>
<p style="text-align: center;">OBIETTIVO DI PROCESSO (PDM)</p> <p style="text-align: center;">Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave</p>	

CONSEGNA

Maggio

PRODOTTO: Multimediale (Video) .

TEMPI: Fine anno scolastico

FASI DEL LAVORO

- Ascolto e lettura di fiabe classiche e moderne
- Individuazione della struttura della fiaba
- Produzione guidata ed autonoma
- Selezione di alcune sequenze
- Assemblaggio del materiale raccolto
- Realizzazione di un video

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Si valuteranno i seguenti campi di osservazione :

- **Conoscenza dei contenuti**
- **Qualità degli interventi**
- **Accuratezza del lavoro svolto**
- **Cooperazione**

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

[illegible]