

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO “SAN DOMENICO SAVIO”

COMPITO DI REALTÀ/AUTENTICO

A.S.2020/21

CLASSE II SEZ. F

TITOLO: “Percorso emozionale”

Riqualificazione della costa da Molo Pennello a torre Calderina

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO

Comunicazione nella madrelingua.

Comunicazione nelle lingue straniere.

Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia.

Competenza digitale.

Imparare ad imparare.

Competenze sociali e civiche.

Spirito di iniziativa e imprenditorialità.

Consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZA TRASVERSALE DI

ED. CIVICA

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
(Obiettivo 11 – Città e comunità sostenibili)

DISCIPLINE COINVOLTE	COMPETENZE DISCIPLINARI
Tutte	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno vede e legge con occhi nuovi il proprio territorio. - Scrive e rappresenta storie "potenti" e non convenzionali da raccontare, in grado di unire in un'unica trama narrativa i risultati dell'attività di mappatura. - Scrive frasi nelle lingue comunitarie. - Conosce e comprende modelli appartenenti al patrimonio musicale locale, usando anche sistemi informatici. - Rende più accessibile e fruibile un luogo (a utenti specifici o alla comunità in generale) attraverso attività di mappatura, con l'obiettivo di ridurre i disagi e il consumo di risorse temporali ed economiche. - Rappresenta graficamente ciò che osserva. - Consapevolezza ed espressione culturale.
<p align="center">OBIETTIVO DI PROCESSO (PDM)</p> <p align="center">Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave</p>	

CONSEGNA

Creare un prodotto multimediale per partecipare al progetto MAB.

PRODOTTI: Multimediale, cartaceo, fotografico.

Video vincitore al progetto Mab sottorete 8 Puglia/Abruzzo

https://drive.google.com/file/d/1h_tlYigmiVSaGsHYVMz9F_ml5rm3S8Uc/view?usp=sharing

TEMPI: FINE ANNO SCOLASTICO

FASI DEL LAVORO

- 1) Presentazione del lavoro, indicazioni sulle diverse attività da svolgere, materiali e applicativi da utilizzare.
- 2) Osservazione emotivo-sensoriale del percorso urbano ed extraurbano, in particolare da spiaggia Maddalena fino in direzione Nord presso torre Calderina.
- 3) Produzione testuale, iconografica, sperimentale, multimediale.
- 4) Condivisione, validazione e pubblicazione dei lavori prodotti.
- 5) Valutazione e autovalutazione (autobiografia cognitiva).

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Autovalutazione – Valutazione di gruppo – Valutazione delle competenze da parte dei docenti

Allegati

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

SCUOLA I. C. "SCARDIGNO – SAVIO" MOLFETTA - PLESSO: SAN D. SAVIO CLASSE II					COORDINATORE: GDALETA MADDALENA
SEZIONE F					
N.	COGNOME E NOME	Quale attività hai preferito? OSSERVAZIONE PRESENTAZIONE INTERVISTA	Questo compito è stato INTERESSANTE POCO INTERESSANTE NOIOSO	Quale modo di lavorare ti è piaciuto di più? DA SOLO IN COPPIA A GRUPPI	Hai utilizzato nuove tecnologie? TANTO POCO PER NIENTE
1					
2					

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE DEGLI STUDENTI MAB CLASS					
CRITERI DI VALUTAZIONE		MOLTISSIMO	MOLTO	POCO	POCHISSIMO
PARTECIPAZIONE	Ho condiviso molte idee e contribuisco con informazioni rilevanti				
	Ho incoraggiato gli altri membri a condividere le loro idee e soluzioni				
COMUNICAZIONE	Ho rispettato le idee degli altri membri del team e ho espresso le mie opinioni in modo equilibrato favorendo il dialogo anche nei momenti di difficoltà.				
ORGANIZZAZIONE E PROGETTAZIONE	Ho svolto le attività pianificate aiutando il team a individuare gli obiettivi e a raggiungerli.				

INDICAZIONI

LA RUBRICA DI VALUTAZIONE DEI PROGETTI MAB È STRUTTURATA IN 5 INDICATORI PIÙ UNO OPZIONALE.

IL PUNTEGGIO MASSIMO RAGGIUNGIBILE È 25; SE SI ADOTTA ANCHE L'ULTIMO INDICATORE IL PUNTEGGIO MASSIMO SARÀ 30.

È POSSIBILE ASSEGNARE ANCHE PUNTEGGI CON I DECIMALI

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEI PROGETTI MAB

INDICATORI	1	2	3	4	5
FATTIBILITÀ degli output progettuali nel tempo e nello spazio, con riferimento alle economie e agli aspetti organizzativi.	L'output ha una scarsa fattibilità in termini di tempo, spazio e aspetti organizzativi	L'output presenta pochi aspetti di fattibilità	L'output manca di alcuni elementi di fattibilità	L'output è fattibile, pur non toccando tutti gli aspetti organizzativi	L'output è pienamente fattibile in termini di tempo, spazio e aspetti organizzativi
COERENZA La coerenza logica (aderenza) dell'output progettuale con il contenuto della sfida assegnata. È quindi opportuno verificare se il progetto risponde ad esigenze espresse e prioritarie.	Il progetto ha una scarsa attinenza alla richiesta	Il progetto si prende ampia libertà rispetto alla sfida assegnata. Non risponde pienamente alle esigenze espresse	Il progetto affronta la richiesta, ma manca di alcuni aspetti per realizzarla nella realtà.	Il contenuto del progetto risponde alla richiesta, ma la sua applicazione non è chiara	Il contenuto del progetto risponde direttamente alla richiesta. Il progetto trova un'applicazione in modo chiaro.
INNOVAZIONE Il livello di innovazione (e ambizione) dell'idea progettuale con riferimento all'ideazione di nuovi o ripensati contenuti/strumenti/modalità in grado di risolvere problemi o cogliere opportunità.	L'idea progettuale non presenta contenuti/strumenti/modalità innovativi	Il progetto presenta pochi spunti innovativi nell'affrontare il problema.	Il progetto presenta diversi spunti innovativi nell'affrontare il problema.	Il progetto affronta il problema con una nuova prospettiva	Il progetto è davvero innovativo, affronta il problema in modo nuovo e fornisce una buona soluzione
VALORE AGGIUNTO La capacità dell'idea presentata di generare externalità positive sulla società, valorizzando il bene comune. È quindi opportuno chiedersi in che modo la proposta restituisce utilità sociale e/o culturale al bene comune permettendo alla comunità di beneficiarne.	Il progetto non ha alcun impatto sulla comunità o l'impatto è scarso.	Il progetto fornisce pochi benefici alla comunità.	Il progetto fornisce diversi benefici alla comunità.	Il progetto fornisce significativi benefici alla comunità	Il progetto fornisce benefici significativi alla comunità e le consente di beneficiare del bene comune
PRESENTAZIONE La qualità e la completezza della presentazione finale con riferimento alla presenza scenica (gestione delle emozioni ed efficacia dei propri mezzi espressivi), alla creatività (strutturare e comunicare in modo nuovo e originale il progetto e l'esperienza), chiarezza (capacità di sintesi, di argomentare in modo efficace l'idea e ordine del discorso), carisma (coinvolgimento del pubblico).	La presentazione contiene solo poche essenziali informazioni, non organiche e poco attinenti alle richieste.	La presentazione contiene poche informazioni e non fa emergere le competenze del team	La presentazione contiene le informazioni essenziali.	La presentazione è curata e completa, ma manca di qualità	La presentazione contiene ampie informazioni circa il progetto ed è condotta in modo chiaro, creativo e coinvolgente

LAVORO DI GRUPPO (opzionale) Il lavoro e la coesione di squadra con riferimento alla capacità del gruppo di trasformare le intelligenze individuali in intelligenza collettiva, facendo emergere e valorizzando le competenze eterogenee di tutti i componenti, oltre alla passione e dedizione al progetto.	Il gruppo non ha mostrato coesione	Il team non è stato sempre coeso e non ha valorizzato le competenze dei singoli	Nel lavoro di gruppo sono emerse le competenze di pochi componenti	In alcune fasi del lavoro il team ha mostrato coesione facendo emergere le competenze dei singoli	Il team è stato coeso durante tutta l'attività svolta ed ha fatto emergere le competenze di tutti i suoi componenti
--	------------------------------------	---	--	---	---

CRITERI DI VALUTAZIONE DEL PROCESSO - STUDENTI MAB CLASS					
INDICATORI DI COMPETENZE	PROCESSO	LIVELLI DI PADRONANZA			
		AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	NON RAGGIUNTO
PARTECIPAZIONE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA ASSOCIATE: Collaborare e partecipare; Acquisire e interpretare informazioni, risolvere problemi. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE ASSOCIATE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Ricerca e organizzare le informazioni	Rielabora gli input forniti e si attiva in modo autonomo nella ricerca di informazioni che seleziona in base all'obiettivo	Rielabora in parte gli input ricevuti. Ricerca le informazioni che seleziona in parte in base all'obiettivo	Rielabora gli input ricevuti solo se guidato. Ricerca le informazioni e le seleziona in modo poco coerente con l'obiettivo	Stenta a rielaborare gli input ricevuti e ricerca con difficoltà le informazioni.
	Condividere le informazioni e risolvere problemi con soluzioni nuove e originali	Condivide con il team costantemente le conoscenze e le informazioni acquisite che usa per proporre soluzioni innovative e originali ai problemi.	Condivide con il team le conoscenze e le informazioni che usa per proporre soluzioni coerenti ai problemi	Condivide solo se sollecitato le conoscenze e le informazioni. Non sempre fornisce soluzioni ai problemi	Condivide poco le conoscenze e le informazioni. Si adegua alle soluzioni proposte
COMUNICAZIONE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA ASSOCIATE: Comunicare; Collaborare e partecipare; Risolvere problemi. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE ASSOCIATE: Competenze sociali e civiche; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	Gestire l'interazione all'interno del gruppo e contribuire al raggiungimento di una visione comune	Comunica in modo costruttivo con i membri del team. Esprime e comprende punti di vista diversi, argomenta efficacemente e negozia soluzioni in situazioni non note. Favorisce il raggiungimento della visione comune senza bisogno di sollecitazioni.	Comunica positivamente con i membri del team. Esprime e comprende punti di vista diversi, argomenta e negozia soluzioni in situazioni non note. Collabora con gli altri membri del team per il raggiungimento di una visione comune.	Si sforza di comunicare in modo corretto con i membri del team., ma talvolta ignora gli interventi degli altri. Non è sempre in grado di argomentare e negoziare soluzioni in situazioni non note. E' disponibile a collaborare con gli altri solo in particolari condizioni e accetta la visione comune solo se sollecitato.	Interviene raramente e ignorando i contributi dei membri del team e/o si contrappone a quanto sostenuto dagli altri. Tende a creare situazioni di conflitto e ad escludersi dal processo di definizione della visione comune. .
ORGANIZZAZIONE E PROGETTAZIONE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA ASSOCIATE: Progettare, Collaborare e Partecipare; Risolvere problemi. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE ASSOCIATE: Competenza digitale; Competenze sociali e civiche; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	Organizzare e pianificare il lavoro del team	Gestisce il tempo in modo congruente rispetto alle varie fasi del lavoro e contribuisce alla definizione dei ruoli all'interno del team. E' in grado di intraprendere e pianificare autonomamente iniziative creative per il raggiungimento dell'obiettivo prefissato. Sa utilizzare in maniera autonoma gli strumenti più appropriati e individuare soluzioni alternative.	Gestisce il tempo in modo congruente rispetto alle varie fasi del lavoro e rispetta i ruoli all'interno del team. Collabora responsabilmente alla pianificazione del lavoro e al raggiungimento dell'obiettivo prefissato. Sa utilizzare agli strumenti più appropriati e individuare soluzioni alternative.	Gestisce il tempo in modo poco congruente rispetto alle varie fasi del lavoro. Rispetta i ruoli all'interno del team se sollecitato. Collabora al raggiungimento dell'obiettivo prefissato attenendosi alla pianificazione stabilita dal team. Sa utilizzare gli strumenti più appropriati .	Non gestisce il tempo in modo congruente rispetto alle varie fasi del lavoro. Rispetta poco i ruoli all'interno del team. Non collabora al raggiungimento dell'obiettivo prefissato. Utilizza gli strumenti solo se guidato .