

L'avventura

(Volume 1, Unità 9)

COMPETENZE CHIAVE

- Comunicare nella madrelingua
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Spirito di iniziativa
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Competenze sociali e civiche

COMPETENZE DISCIPLINARI

- Collocare le opere e gli eventi nel tempo e nello spazio
- Comprendere e utilizzare un lessico appropriato, anche riconoscendo e utilizzando termini specialistici
- Raccogliere, selezionare e rielaborare informazioni, organizzando le conoscenze in modo efficace
- Produrre testi di diverso tipo integrandoli, se necessario, in modo efficace con materiali grafici
- Organizzare gli strumenti – anche digitali – necessari all'esecuzione del compito rispettando i tempi di consegna e riconoscendo i propri bisogni
- Offrire contributi personali all'attività di gruppo, collaborando con i compagni

OBIETTIVI

- Conoscere gli elementi caratteristici, gli autori più rappresentativi del racconto di avventura e le loro opere più famose
- Produrre un elaborato testuale e grafico, organizzando informazioni tratte da fonti diverse.

TEMPO STIMATO

A casa: 1 ora (visione del video, letture e attività proposte)

In classe: 1 ora tra proposta dell'attività e restituzione del lavoro a casa; 3 ore per i lavori di gruppo (1 ora per la ricerca di fonti cartacee e/o digitali; 2 ore per l'elaborazione della locandina); 1 ora per la presentazione del lavoro di ogni gruppo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Elaborazione di una locandina cinematografica, ispirata a un soggetto ideato dagli studenti, riconducibile al genere avventura.

MATERIALE NECESSARIO

- Libro di testo
- Computer collegato a Internet e stampante
- Materiale di cancelleria

IN CLASSE

L'insegnante, dopo una breve presentazione dell'argomento, propone agli alunni l'attività, assegnando i compiti da svolgere a casa.

A CASA**Lavoro in autonomia**

Gli alunni:

- guardano la videolezione *Il racconto d'avventura* sul libro digitale, schematizzandone i contenuti principali
- leggono i paragrafi *Che cos'è... l'avventura* a p. 361, *I grandi dell'avventura* alle pagine 362 e segg. e visualizzano *Le parole dell'avventura* a pagina 366 del libro di testo.

IN CLASSE**Restituzione**

L'insegnante e gli allievi si confrontano sui contenuti del video e del libro e sulla schematizzazione dei concetti salienti elaborata dagli studenti.

Attivazione

Viene proposta l'attività da svolgere in aula. La classe viene divisa in gruppi di 4/5 studenti, su indicazione dell'insegnante.

Ogni gruppo:

- si documenta sulle opere più rappresentative del racconto di avventura e sui loro eventuali adattamenti cinematografici consultando fonti digitali e/o cartacee;
- idea un soggetto cinematografico riconducibile al genere del racconto di avventura;
- svolge una ricerca iconografica online per individuare delle immagini adatte a rappresentare i contenuti del film ed elabora delle brevi frasi che le commentino;
- dopo essersi munito di un cartellone bianco, produce una locandina, riportando sul foglio le immagini (stampate e/o disegnate) e le frasi scelte.

Debriefing

- L'insegnante e gli alunni tirano le somme dell'attività
- Un portavoce di ogni gruppo presenta ai compagni il lavoro svolto (eventualmente stilando una classifica delle attività che hanno suscitato maggiore interesse)
- L'insegnante sottopone a ogni studente il test di autovalutazione

AUTOVALUTAZIONE

	Esordiente (1 punto)	Principiante (2 punti)	Intermedio (3 punti)	Esperto (4 punti)
LAVORO AUTONOMO A CASA				
Sono riuscito a comprendere e a elaborare facilmente le informazioni principali delle diverse fonti consultate autonomamente a casa (video, libro di testo)?				
Sono riuscito a stilare un elenco chiaro ed efficace delle principali caratteristiche del genere "Avventura"?				
USO DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE				
Sono riuscito facilmente a reperire online le informazioni e le immagini indicate?				
STESURA DEI TESTI E REALIZZAZIONE DELL'ELABORATO GRAFICO				
Sono riuscito a evidenziare gli aspetti significativi del genere "Avventura" e a tradurli con immagini e parole?				
PARTECIPAZIONE AL LAVORO DI SQUADRA				
Ho collaborato attivamente al lavoro di gruppo?				

RUBRICA DI VALUTAZIONE PER L'INSEGNANTE

COMPETENZE DISCIPLINARI	COMPETENZE CHIAVE	EVIDENZE	LIVELLO DI PADRONANZA			
			INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Collocare le opere e gli eventi nel tempo e nello spazio	Imparare a imparare	L'alunno dispone di coordinate spazio-temporali	frammentarie	parziali	ampie	estese
Produrre testi inserendo gli elementi tipici del genere testuale richiesto e eventualmente integrandoli con materiali grafici	Comunicazione nella madrelingua	L'alunno esprime le proprie conoscenze e la propria capacità di scrittura attraverso testi	semplici, solo se guidato	essenziali e non sempre comprensibili	corretti e adeguati al contesto	corretti e articolati
Raccogliere, selezionare e rielaborare informazioni, organizzando le conoscenze in modo efficace	Imparare a imparare	L'alunno utilizza gli strumenti cognitivi	a livello base, solo se guidato	con fatica e in modo essenziale	in modo adeguato	in modo efficace
Riconoscere, classificare e ricavare in modo autonomo informazioni dalla Rete	Competenza digitale	L'alunno svolge ricerche online	solo se guidato	non sempre in modo responsabile	in modo autonomo	con piena padronanza dei requisiti di sicurezza
Esprimere il proprio punto di vista e confrontarlo con quello altrui	Consapevolezza ed espressione culturale	L'alunno si esprime	solo se opportunamente stimolato	con difficoltà	correttamente	correttamente, mostrandosi coerente con i valori di riferimento assunti
Organizzare gli strumenti – anche digitali – necessari all'esecuzione del compito, rispettando i tempi di consegna e riconoscendo i propri bisogni	Spirito di iniziativa	L'alunno organizza il lavoro	solo se guidato, senza riconoscere i propri bisogni	con incertezza, riconoscendo solo alcuni dei propri bisogni e senza rispettare i tempi stabiliti	in modo autonomo, riconoscendo la maggior parte dei propri bisogni e rispettando i tempi stabiliti	in modo autonomo e con metodo, riconoscendo i propri bisogni e rispettando i tempi stabiliti
Rispettare le regole e collaborare	Competenze sociali e civiche	L'alunno partecipa nel gruppo con atteggiamento	di disturbo	passivo	attivo	propositivo