

# CERTIFICAZIONE COMPETENZE METODOLOGICO DIDATTICHE

## Ideazione e Progettazione dell'UdA

Scheda Anagrafica				
1	Cognome	GUIDA		
	Nome	ANNALISA	Ordine scuola	SUPERIORE II GRADO
	Materia d'insegnamento	LETTERE	Istituto	
	Provincia	NA	Test Center	
	Ora d'inizio			

Scheda metodologico - didattica									
2	<table border="1"> <tr> <td>Titolo UdA</td> <td>L'esigenza di comunicare</td> </tr> <tr> <td>Argomento</td> <td>Dalla nascita del linguaggio ai linguaggi verbali e non verbali</td> </tr> <tr> <td>Discipline coinvolte</td> <td>SCIENZE MOTORIE – ITALIANO</td> </tr> <tr> <td>Descrizione sintetica UdA</td> <td>In questa unità ci proponiamo di far scoprire agli allievi di una classe del primo biennio come nasce l'esigenza di comunicare, quali sono le caratteristiche e le componenti dell'ambiente fisico della comunicazione e le peculiarità dei linguaggi verbali e non verbali, invitando quindi i ragazzi ad utilizzare consapevolmente diverse forme di linguaggi per la realizzazione di drammatizzazioni, testi e prodotti multimediali</td> </tr> </table>	Titolo UdA	L'esigenza di comunicare	Argomento	Dalla nascita del linguaggio ai linguaggi verbali e non verbali	Discipline coinvolte	SCIENZE MOTORIE – ITALIANO	Descrizione sintetica UdA	In questa unità ci proponiamo di far scoprire agli allievi di una classe del primo biennio come nasce l'esigenza di comunicare, quali sono le caratteristiche e le componenti dell'ambiente fisico della comunicazione e le peculiarità dei linguaggi verbali e non verbali, invitando quindi i ragazzi ad utilizzare consapevolmente diverse forme di linguaggi per la realizzazione di drammatizzazioni, testi e prodotti multimediali
Titolo UdA	L'esigenza di comunicare								
Argomento	Dalla nascita del linguaggio ai linguaggi verbali e non verbali								
Discipline coinvolte	SCIENZE MOTORIE – ITALIANO								
Descrizione sintetica UdA	In questa unità ci proponiamo di far scoprire agli allievi di una classe del primo biennio come nasce l'esigenza di comunicare, quali sono le caratteristiche e le componenti dell'ambiente fisico della comunicazione e le peculiarità dei linguaggi verbali e non verbali, invitando quindi i ragazzi ad utilizzare consapevolmente diverse forme di linguaggi per la realizzazione di drammatizzazioni, testi e prodotti multimediali								

3	Ideazione	Contesto didattico di partenza
3		<p>Breve esposizione della situazione didattica di partenza (interesse, partecipazione allievi e della dotazione tecnologica a disposizione, risorse didattiche a disposizione o utilizzate: La classe è composta da una ventina di allievi, tra cui due alunni con DSA e un ragazzo straniero. L'argomento dell'unità didattica viene scelto dalla classe fra le varie proposte dal docente di Scienze Motorie nell'ambito del programma teorico, cogliendo la connessione interdisciplinare con il docente di Lettere. La classe è dotata di LIM e di tablet per tutti gli allievi con connessione wifi.</p> <p>Breve esposizione dello spunto/idea per la nuova UdA (necessità, desideri, curiosità a cui si deve/vuole rispondere): La riflessione sulla comunicazione è sembrata funzionale alla creazione di un ambiente scolastico inclusivo e motivante, considerata la particolare composizione del gruppo classe (presenza di alunni con DSA, alunno straniero). Entrambi i docenti intendono far riflettere gli alunni sulla complessità degli aspetti comunicativi ma anche sull'universalità delle esigenze che vi sottendono, sull'evoluzione filogenetica e sull'importanza che una corretta comunicazione ha sia nei contesti relazionali comuni (casa, scuola, gruppo di pari), sia negli ambienti di apprendimento (performativa nell'interrogazione, nell'esame di stato), sia in ambito lavorativo (presentazione ad un colloquio).</p>

4	Progettazione	
4	Prerequisiti	<p>Stabilire quali prerequisiti riguardo a conoscenze, abilità, competenze sia disciplinari che di utilizzo delle risorse informatiche devono avere gli allievi /corsisti per affrontare l'attività proposta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze Padronanza del lessico di base. Conoscere la storia dell'evoluzione per grandi linee.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Abilità</b> Comporre un testo semplice con diverse funzioni comunicative (ad., un dialogo). Uso di un programma di videoscrittura e videoediting</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze</b> Saper produrre testi di diversa tipologia e interfacciarsi con le tecnologie informatiche per diversi scopi.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Altro</b> Essere disponibili alla collaborazione in gruppo e alla collaborazione per la realizzazione di un lavoro comune.</li> </ul>
5	Obiettivi e finalità	<p>Compilare, sulla base delle indicazioni sopra date, le finalità dell'esperienza proposta e gli obiettivi specifici che si intendono raggiungere in riferimento a:</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conoscenze</b> Conoscere la genesi del linguaggio, la fisica della comunicazione, la classificazione e nomenclatura dei linguaggi non verbali. Conoscere le tecniche della comunicazione verbale e non verbale e individuare le diverse situazioni comunicative e gli scopi di chi comunica per stabilire relazioni che permettano il consolidamento di corretti comportamenti sociali e il passaggio di qualsiasi tipologia di informazioni Conoscere i linguaggi in relazione alla lingua parlata, scritta e trasmessa per acquisire padronanza comunicativa anche in relazione ai linguaggi non verbali, misti e virtuali. Conoscere il percorso evolutivo della comunicazione verbale e non verbale, mista e virtuale per utilizzarli in ogni situazione comunicativa.</li> <li>• <b>Abilità</b> Saper risolvere consegne semplici e più complesse per l'elaborazione testi e prodotti multimediali. Saper studiare l'evoluzione storica di un fenomeno e i suoi aspetti sociali. Mettere in pratica norme di comportamento che favoriscano lo scambio di esperienze e la comunicazione interpersonale. Saper partecipare ad un lavoro cooperativo nel rispetto dei tempi e delle opinioni altrui.</li> <li>• <b>Competenze</b> Saper utilizzare e interpretare diversi codici espressivi, in particolare quelli corporei. Saper creare le condizioni essenziali per una comunicazione efficace; arricchire il proprio patrimonio espressivo acquisendo maggiore consapevolezza delle diverse potenzialità. Saper utilizzare con padronanza lessicale e interpretare i diversi linguaggi in relazione alle quattro abilità linguistiche Saper ricostruire la storia umana o tecnica dei mezzi di comunicazione sotto forma iconica o grafica o verbale dalle informazioni di un testo o dalle conoscenze acquisite.</li> <li>• <b>Altro</b> Saper sostenere una propria tesi e saper ascoltare e valutare criticamente le argomentazioni altrui. Saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per studiare, fare ricerca, comunicare.</li> </ul>
6	Azioni e iniziative	

- le azioni e le iniziative intraprese dal docente in relazione al rapporto contenuti/metodo

L'udA si svilupperà in 4 moduli:

MODULO 1- L'esigenza di comunicare

OBIETTIVO D'APPRENDIMENTO: Comprendere come, quando e perché avviene una comunicazione, individuando gli elementi della situazione comunicativa

MODULO 2 - La Storia e l'evoluzione della comunicazione

OBIETTIVO D'APPRENDIMENTO - Conoscere il percorso evolutivo della comunicazione verbale e non verbale, mista e virtuale per utilizzarli in ogni situazione comunicativa

MODULO 3 - I linguaggi verbali e non verbali

OBIETTIVO D'APPRENDIMENTO Conoscere i linguaggi in relazione alla lingua parlata, scritta e trasmessa per acquisire padronanza comunicativa anche in relazione ai linguaggi non verbali, misti e virtuali

MODULO 4 – LA COMUNICAZIONE GIOVANILE

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: Riflettere su e utilizzare con maggiore consapevolezza tutte le dimensioni e i codici espressivi tipici dell'età giovanile

SVILUPPO:

MODULO 1 - Il docente inizia la presentazione dell'Uda in maniera provocatoria attraverso la proiezione di un video tratto da un film (Figli di un Dio minore \*1986\*) in modalità senza audio, invitando gli allievi a produrre testi e recitarli. I RAGAZZI SCRIVONO TESTI E LI LEGGONO E RECITANO A COPPIE (spontanee) con la scena che scorre alle loro spalle in modalità senza audio. Alla fine si rivede la scena con l'audio. Reazioni e commenti sull'efficacia o meno dell'interpretazione

Dalla discussione si fa emergere la domanda: A CHE SERVE COMUNICARE?

Brainstorming utilizzando la LIM. Realizzazione di una mappa mentale con MINDmaple per appuntare concetti e idee emerse (mediante tecnica associazione).

Segue lezione frontale sulla "fisica" della comunicazione.

Attività con la LIM: GLI ELEMENTI DELLA COMUNICAZIONE – proiezione diagramma e definizioni

MODULO 2 – Il docente parte dalla domanda: MA L'ESIGENZA DI COMUNICARE NASCE CON L'UOMO.. O ANCHE PRIMA? COME NASCONO I LINGUAGGI?

Attività con la LIM: Tabella con celle oscurate, due colonne, un tempo/oggi. I ragazzi scoprono man mano della immagini dalla colonna A, sull' età preistorica, provando a immaginare cosa possa corrispondere ad esse in età moderna. Segue lezione frontale sulla filogenesi del linguaggio (a cura del docente di ed. fisica)

MODULO 3 - LINGUAGGI VERBALI E NON VERBALI

Attività con la LIM: Il docente parte dalla proiezione del trailer di un telefilm di successo, "Lie to me", e raccoglie definizioni sui ragazzi su: "Come comunichiamo? Solo con le parole?"

Activity toolkit Image match con linguaggi verbali e non verbali

Lezione frontale del docente di ed. fisica sulle diverse tipologie di linguaggi non verbali

ATTIVITA' DI GRUPPO INTERMEDIA su:

- I linguaggi basati sui simboli e sui segnali
- I linguaggi basati sulla vista e sull'udito: le arti figurative, la danza, la musica

Lezione interattiva del docente di Lettere sulla comunicazione verbale nei suoi aspetti 'problematici' e più moderni per le neuroscienze a partire dalla proiezione di alcuni video (nell'ordine scelto dai ragazzi) su:

- LINGUA E LINGUAGGI
- LA COMUNICAZIONE NON RIUSCITA
- le variabili della comunicazione

MODULO 4 – I GIOVANI E LA COMUNICAZIONE

ATTIVITA' DI GRUPPO FINALI- Il docente chiede ai gruppi di realizzare un'ideale puntata di una inchiesta televisiva per MTV o canali simili su i giovani e la comunicazione, con attenzione a:

GRUPPO 1: LA POSTURA GIOVANILE

GRUPPO 2: I MESSAGGI BREVI (sms, facebook, whatsapp, twitter)

GRUPPO 3: IL VIDEO (you tube, skype etc)

GRUPPO 4: I "SELFIE"

Quindi si realizzerà un podcast di classe così per tutte le puntate della trasmissione.

- le attività previste per gli alunni (laboratorio, classe, ecc.)

Flipped lesson: gli alunni vedono un video, compongono testi e da lì parte la lezione del docente.

Laboratorio di drammatizzazione: gli alunni recitano o esprimono mediante altri linguaggi (corporeo etc) quanto prodotto

Produzione di testi, video, "puntate" di un podcast di classe etc

Simulazione di diverse strategie comunicative

- gli strumenti e le risorse impiegate

LIM, Activity toolkit del software LIM, canali multimediali (Youtube etc..), software per realizzazione mappe mentali

- i momenti di verifica

Durante le lezioni saranno somministrati di tanto in tanto dei test in classe mediante gli strumenti dell'Activity Toolkit.

A metà percorso sarà assegnato un lavoro di gruppo

sull'interpretazione di diverse performance non verbali;

A fine percorso sarà richiesta la produzione di trasmissioni video.

I ragazzi saranno coinvolti dal docente in momenti di autovalutazione e valutazione delle attività o dei prodotti realizzati dagli altri gruppi.

7	Finalità previste per l'utilizzo della LIM	<input checked="" type="checkbox"/> potenziare l'esposizione del docente/formatore (didattica trasmissiva potenziata dagli strumenti della LIM) <input checked="" type="checkbox"/> potenziare l'efficacia comunicativa dell'esposizione degli studenti/corsisti grazie alla multimedialità <input checked="" type="checkbox"/> realizzare attività laboratoriali, sia in forma collaborativa che cooperativa, per la ricerca di informazioni e la realizzazione di prodotti didattici su argomenti di studio o di approfondimento <input type="checkbox"/> proporre discussioni e confronti di opinione su diverse problematiche per creare consenso o persuasione <input type="checkbox"/> affrontare la problematizzazione di casi reali mediante brainstorming, formazione di ipotesi e deduzioni, volte all'utilizzo della strategia del problem solving <input checked="" type="checkbox"/> elaborare verifiche per valutare l'attenzione e la partecipazione alle lezioni, le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite <input type="checkbox"/> realizzare attività di sostegno, di ripasso, di recupero e consolidamento delle conoscenze proposte nelle lezioni svolte
---	--	---

8	Competenze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicazione nella madrelingua;</li> <li>• Competenza digitale;</li> <li>• Imparare ad imparare;</li> <li>• Competenze sociali e civiche;</li> <li>• Consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>
---	------------	--

	Scelta metodologia	
9	Definire, secondo la metodologia proposta, la/le strategia/e didattica/e che si vogliono mettere in atto in funzione delle finalità e degli obiettivi previsti dalla esperienza programmata	<input type="checkbox"/> Trasmissiva potenziata dagli strumenti della LIM <input type="checkbox"/> Strategia del Big6 <input type="checkbox"/> Strategia del WebQuest <input type="checkbox"/> Strategia dell'Apprendistato cognitivo <input type="checkbox"/> Modello progettuale dell'esagono <input checked="" type="checkbox"/> Strategia Laboratoriale Altro

	<b>Realizzazione</b>	
10	Struttura esperienza didattica	Rappresentare, in questo spazio, la struttura dell'esperienza didattico/formativa mediante: mappa concettuale, o altro organizzatore grafico corrispondente (cornice).  <a href="#">Clicca qui</a> o andare a pag. 4

11	Sequenza delle procedure didattiche	Sequenza delle procedure didattiche, tempi e pianificazione dell'utilizzo della LIM. Procedure <input type="checkbox"/> IL DOCENTE: utilizza la LIM per lanciare video e altre proiezioni che sollecitino la discussione in classe; al termine di ciascun modulo la Lim viene utilizzata per una verifica interattiva individuale o collettiva  <input type="checkbox"/> Gli STUDENTI: utilizzano la Lim per proiettare o far ascoltare (modalità podcast) i risultati dei lavori di gruppo e i contenuti multimediali prodotti Tempi e pianificazione L'UdA si articola su quattro settimane (4 ORE SETTIMANALI DI ITALIANO + 2 ORE SETTIMANALI DI SCIENZE MOTORIE):

		I settimana: MODULO 1 - avvio della UdA con proiezioni e brainstorming e laboratorio drammatizzazione II settimana: MODULO 2 - filogenesi e fisica del linguaggio; distinzione tra lingua e linguaggi; III settimana: MODULO 3 – linguaggi verbali e non verbali; gli elementi di successo o insuccesso di una comunicazione IV settimana: MODULO 4 – i giovani e la comunicazione - potenziamento delle capacità espressive individuali (verbali e non verbali) mediante produzione di testi e strumenti multimediali
12	Prodotto didattico finale	Selezionare una o più voci: <input type="checkbox"/> Relazione scritta <input type="checkbox"/> Presentazione (PowerPoint...) <input checked="" type="checkbox"/> Narrazione per immagini (fotografiche, video, disegni) <input type="checkbox"/> UdA su LIM <input checked="" type="checkbox"/> Altro
13	Modalità di verifica	Test in classe mediante gli strumenti dell'Activity Toolkit; interpretazione di diverse performance non verbali; produzione di elaborati; scheda di autovalutazione.

#### SPAZIO D'AZIONE

14	Predisporre il setting d'aula nel modo più opportuno per la comunicazione allievi /docente in modo da mettere in atto la strategia didattica scelta, secondo le possibilità logistiche a disposizione nella classe o nei laboratori disponibili nell'istituto in cui si opera	<input checked="" type="checkbox"/> aula con banchi disposti a platea <input checked="" type="checkbox"/> aula con banchi a U <input type="checkbox"/> aula con banchi a isola <input type="checkbox"/> laboratorio d'informatica <input type="checkbox"/> aula/ laboratorio disciplinare <input checked="" type="checkbox"/> aula attrezzata (LIM, PC, Videoproiettore, ...)
----	---	--

Inserire la mappa concettuale o l'organizzatore grafico nella cornice sottostante.

