

DENOMINAZIONE “LE EMOZIONI E LE LORO ESPRESSIONI”

COMPITO - PRODOTTO

REALTA’: “UN GIORNO SUCCEDA

DESTINATARI

COMPETENZE CHIAVE

Nel decreto DM 139/2007 sono indicate otto competenze chiave che gli alunni dovrebbero conseguire alla fine del nuovo obbligo d’istruzione e che ovviamente devono sostanziare le competenze proprie degli assi culturali:

1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

Queste otto competenze chiave sono riconducibili a tre ambiti interconnessi:

- la costruzione del sé, in quanto individuo/persona, con il suo carattere, la sua personalità, i suoi modi di sentire e di essere. A

questo ambito rinviano imparare a imparare e progettare;

- la costruzione del sé in relazione con gli altri, dal piccolo gruppo familiare a quello amicale e civile. A questo ambito rinviano comunicare, collaborare e partecipare e agire in modo autonomo e

responsabile; ALUNNI DELLA CLASSE 4^

- costruzione del sé, in rapporto alla realtà naturale e sociale. A questo ambito rinviano risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l’informazione.

“Più specificamente, in rapporto a tali competenze nel documento si precisa che sono il risultato che si può conseguire – all’interno di un unico processo di insegnamento-apprendimento – attraverso la reciproca integrazione e interdipendenza tra i saperi e le competenze contenute negli assi culturali. Ciò significa che le competenze che sono perseguite negli assi culturali devono contenere dimensioni proprie delle competenze chiave di cittadinanza e ad esse devono tendere.”

In relazione alle finalità della presente attività, si ritiene imprescindibile il raggiungimento delle seguenti competenze opportunamente scelte tra le otto contenute nel DM 139/2007 e declinate in indicatori e descrittori di competenze come di seguito:

- Comunicare: rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme,

procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

- Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

- Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

- Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

- Individuare collegamenti e relazioni: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi

ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

È evidente che il quadro delle competenze europee è stato molto ridotto; è dato maggiore peso a quelle competenze più assimilabili alle aree disciplinari mentre le altre competenze hanno una valenza solo nominalistica.

In particolare, possiamo sintetizzare questa osservazione rilevando che:

- Le Competenze sociali e civiche proposte dal Parlamento Europeo e dal Consiglio implicano il Collaborare e partecipare e l'Agire in modo autonomo e responsabile;

- La competenza Spirito d'iniziativa e di intraprendenza proposta dal Parlamento europeo e dal Consiglio implica il Progettare e il Risolvere problemi;

- La Consapevolezza ed espressione culturale implica l'Individuare collegamenti e relazioni e l'Acquisire ed interpretare l'informazione.

COMPETENZE MIRATE (PER ASSI CULTURALI O PER DISCIPLINE)

Nelle Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione le discipline sono

aggregate in aree precostituite per favorire un'affinità più intensa, rafforzare la trasversalità, le interconnessioni più ampie e assicurare l'unitarietà del loro insegnamento, tipica dei processi di apprendimento. Le stesse fondamenta delle discipline sono caratterizzate da un'intrinseca complessità e da vaste aree di connessione che rendono improponibili rigide separazioni. Pertanto la progettazione didattica è finalizzata a guidare i ragazzi lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi, individuando in essi, conoscenze e abilità ritenute indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze, oltre a sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose, e di acquisire i saperi irrinunciabili. In tal senso, attraverso gli alfabeti caratteristici di ciascuna disciplina, si rende possibile esercitare differenti stili cognitivi, ponendo così le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico. La presente unità di apprendimento mira a far acquisire competenze mirate contenute nell'area Linguisticoartistica-espressiva come di seguito esposti e brevemente descritti:

- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi;

- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche;
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente;
- Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi;
- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;
- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo;
- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali;

- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

ABILITÀ E CONOSCENZE (RELATIVE ALLE COMPETENZE MIRATE) ABILITÀ CONOSCENZE

- rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati.
- individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti
- relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando

analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

- Emozioni e sentimenti: distinzione tra emozioni e sentimenti, con particolare riferimento alle emozioni principali: Rabbia, gioia, tristezza, affetto, disgusto, paura.
- Emozioni ed espressioni, un volto ad ogni emozione.
- Eventi problematici ed espressioni, rapporto tra gli eventi e le espressioni del volto e le sensazioni del corpo.
- Emozioni ed eventi, gli stati d'animo.
- Emozioni e comportamenti, l'influenza delle emozioni nella generazione di comportamenti utili e dannosi.
- Emozioni utili ed emozioni dannose.
- Emozioni opposte.
- I mandala delle emozioni; significato e finalità, i colori.

FASE DI APPLICAZIONE, SEQUENZE E TEMPI.

Prenderà il via nel corso del secondo quadrimestre, nel mese di febbraio, e si articolerà in una lezione della durata di 60 minuti secondo le fasi di seguito.

1. Presentazione della lezione/ascolto canto “se la musica vuoi fare...” (5 min.).
2. Attività : Mandala “ la stella delle emozioni” (10 min.).
3. Attività : Spiegazione dei concetti di emozioni e sentimenti attraverso l’ausilio del software :”l’ABC delle mie emozioni”; verifica degli apprendimenti attraverso il gioco: “le carte delle emozioni” (20 min.).
4. Attività : “un giorno succede qualcosa che...”; verifica degli apprendimenti attraverso il gioco: “del pensare, del sentire, del fare” (20 min.).
5. Riepilogo delle attività trattate per nodi centrali e “parole chiave” (5 min.).

METODOLOGIA

DIDATTICA LABORATORIALE. Si farà ricorso preferibilmente ad una didattica laboratoriale non solo come luogo fisico deputato alla trasmissione dei saperi ma anche come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove si adotta il metodo del “compito reale”attraverso l’uso di LIM portatrici di innovazione profonda per la didattica e la comunicazione formativa.

COOPERATIVE LEARNING

All’interno del gruppo e tra i gruppi, l’impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove abilità e conoscenze attraverso la condivisione del proprio lavoro, porterà a modalità di apprendimento collaborativo caratterizzato dai seguenti elementi:

1. superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno

2. il docente diventa un facilitatore dell'apprendimento
3. superamento del modello trasmissivo della conoscenza
4. il sapere si costruisce insieme in una "comunità di apprendimento"

METODO ANALOGICO

Il metodo analogico è la rivalutazione dei sentimenti, delle immagini, e delle emozioni, cioè della correttezza epistemologica nell'apprendimento.

Si avvicina al modo naturale di apprendere dei bambini e consiste in una riscoperta di se stessi, la scoperta del funzionamento della nostra mente.