

## **UDA: CREIAMO UN FUMETTO**

PREMESSA: L'UDA si propone di far creare fumetti in modo stimolante, ludico e coinvolgente e praticare le proprie competenze linguistiche integrando più codici. L'attività può essere sia strumento di facilitazione che di apprendimento e può diventare anche un'occasione di collaborazione fattiva e creativa. Le attività sono di laboratorio (scrittura-espressiva creativa/didattica innovativa e inclusiva).

SCUOLA: Secondaria di primo grado

CLASSE: Terza

Caso speciale: Alunna/o con DSA: difficoltà comportamentale e disattenzione (14 anni).

L'UDA ha lo scopo di facilitare la relazione dell'alunno con DVA, con i propri compagni di classe.

Tipologia disabilità e grado di compromissione:

L'alunna/o è inserito in una classe seconda vivace, ma sostanzialmente corretta. Al suo interno l'alunna/o dimostra di avere qualche difficoltà nell'espressione orale e in quella scritta, infatti non è sempre in grado di riferire opinioni e conoscenze in modo chiaro e coerente. Comprende il significato generale di testi semplici proposti; fatica ad individuare le informazioni principali e non ha ancora sviluppato capacità di sintesi.

Disciplina di riferimento: Italiano

Disciplina trasversale: Arte

Competenza chiave: Alfabetica funzionale

Traguardo di competenza Italiano:

L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce artefatti anche multimediali.

Competenza chiave: Imparare ad imparare

Traguardo di competenza Arte:

L'alunno realizza elaborati personali e creativi.

Docenti: Italiano/Arte

Tempo: 6 ore

Obiettivi minimi (PDP)

Utilizzare mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali, per recuperare informazioni.

Compito in situazione:

- Realizzazione di un breve fumetto, anche con l'ausilio di GACHA-LIFE e THINGLINK

SPUNTI

Centinaia di applicazioni Web e per dispositivi mobili offrono agli utenti la possibilità di creare e condividere artefatti digitali, aggregare e collezionare materiali eterogenei e comunicare tra gruppi di

lavoro: esse rappresentano una grande opportunità per supportare gli insegnanti nell'adozione di nuove metodologie didattiche. La conoscenza delle loro potenzialità facilita la fase di micro-progettazione didattica delle attività d'insegnamento ed apprendimento (teaching and learning activities – TLA); esse rappresentano una risorsa per trasformare le pratiche educative e supportare approcci didattici attivi, impostando attività collaborative, cognitive e creative per gli studenti.

Tab.16 DECLINAZIONE DEL TRAGUARDO DI COMPETENZA IN OBIETTIVI, IN CONTENUTI, IN ATTIVITA'

Competenza chiave	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento/ Abilità	Contenuti	Attività
Alfabetica funzionale Italiano (1^ Competenza Raccomandazioni europee 2018)	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce artefatti anche multimediali.	Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un contributo personale;  Leggere e comprendere testi di vario tipo.  Produrre e rielaborare testi per scopi diversi	conoscenza del genere FUMETTO (regole di scrittura, uso del discorso diretto,...);  riflessione sui diversi codici comunicativi e uso integrato degli stessi;  ascolto e comprensione di una storia( la successione temporale dei fatti narrati, l'azione dei personaggi, i rapporti causa – effetto, l'individuazione della morale,...);  la costruzione logica e cronologica delle sequenze (	lezioni frontali con lettura e ascolto di storie  approfondimento con il docente di Arte  Ideazione e scrittura di storie/fumetti  Lavori di gruppo  Attività multimediali

			i frame del fumetto)	
Competenza personale, sociale, imparare ad imparare  Arte  (5^ Competenza Raccomandazioni europee 2018)	L'allievo realizza elaborati personali e creativi	Esprimersi e comunicare  Osservare e leggere le immagini  Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali.	rappresentazione attiva della storia con pupazzi rappresentanti i personaggi;  visione di un cartone animato;  scelta di sfondi e paesaggi adeguati alle vicende narrate;  costruzione della scena da rappresentare (accostamento dei personaggi, degli elementi del paesaggio, ridimensionamento degli elementi scenici)	lezioni frontali con visione video e immagini  approfondimento con il docente di Italiano  Ideazione e bozza dei disegni  Lavori di gruppo  Attività multimediali

#### SVILUPPO DEL PERCORSO

FASE 1 (pre-attiva):.....La Uda prevede lezioni frontali, nella forma partecipata/dialogata, in cui il docente spiega la storia, le fasi, i caratteri distintivi del genere fumettistico. (2 ore)

Ulteriore approfondimento con il docente di Arte

FASE 2 (attiva): In seguito la classe, guidata dal docente, sceglie il titolo da dare al fumetto, che scriverà. (1ora)

FASE 3 (attiva): nelle attività laboratoriali (in compresenza o individualmente con il docente di ARTE) i diversi gruppi della classe, creeranno la pagina di fumetto, richiesta dal compito di realtà. L'alunno con DSA ruoterà, nei gruppi per migliorare e facilitare l'attività relazionale dello stesso e la sua attenzione. Gli si chiederà soprattutto di cercare materiale su Internet, affiancato da un compagno. (1 ora)

FASE 4 (post-attiva): Presentazione dei fumetti alla classe/ Blog di classe. (2 ore)

## STRUMENTI/MATERIALI DIDATTICI

- computer;
- monitor collegato al computer del docente/formatore;
- programma "Gacha life e Thinglink";
- cartella con file immagini (sfondi, elementi, personaggi, file audio) installati in ogni pc
- breve cartone animato relativo ai fumetti proposti reperiti in rete;
- alcuni personaggi da utilizzare con mediazione attiva per facilitare la comprensione dell'alunno con disturbi di apprendimento (pupazzi che rappresentano alcuni personaggi);
- testo del fumetto scelto, suddiviso in sequenze

## METODOLOGIE

- Apprendimento per gruppi collaborativi o cooperativi
- Imparare insieme (Learning Together)

(Gli studenti lavorano in coppie eterogenee (nel loro interno), condividendo le risorse e aiutandosi reciprocamente secondo il ruolo attribuito dall'insegnante).

## VALUTAZIONE

- Verifica personalizzabile: Il fumetto in versione base o semplificata secondo le necessità
- Griglia di valutazione per un colloquio orale
- Griglia di valutazione per una presentazione multimediale

ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZA CHIAVE: ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA ITALIANO

Tab.17

INDICATORI	Livello D (iniziale)	Livello C (livello base)	Livello B (livello intermedio)	Livello A (livello avanzato)
Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce artefatti anche multimediali.	L'alunno, <u>se guidato</u> , interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce <u>essenziali</u> artefatti anche multimediali.	L'alunno, <u>guidato</u> , interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce <u>semplici</u> artefatti anche multimediali.	L'alunno, <u>autonomamente</u> , interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce <u>complessi</u> artefatti anche multimediali.	L'alunno, <u>adeguatamente</u> , interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche e produce <u>criticamente</u> artefatti anche multimediali.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINA: ARTE

Tab.18

INDICATORI	Livello D (iniziale)	Livello C (livello base)	Livello B (livello intermedio)	Livello A (livello avanzato)
Realizza elaborati personali e creativi.	L'alunno, <u>se guidato</u> , realizza <u>essenziali</u> elaborati personali e creativi.	L'alunno realizza <u>semplici</u> elaborati personali e creativi.	L'alunno realizza <u>buoni</u> elaborati personali e creativi.	L'alunno realizza <u>complessi</u> elaborati personali e creativi.