

SCHEMA DI PROGETTAZIONE

DOCENTE: Formisano Giulia

DISCIPLINA: Italiano

TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA DI APPRENDIMENTO: *Parole come immagini, immagini come parole!*

DESTINATARI: classe III sez. B – Secondaria di Primo Grado

TEMPI: 1 bimestre

MOTIVAZIONE DELLA PROPOSTA E SUO VALORE FORMATIVO:

La proposta di lavoro è centrata sul rapporto tra parole e immagini, rapporto di cui gli allievi hanno una precoce esperienza sia a livello personale sia scolastico e che, più di altri, per la sua intrinseca attrattiva, si presta ad attività motivanti, al consolidamento della lettura e comprensione dei testi – specie narrativi – all'avvio consapevole del testo descrittivo. Il valore simbolico dei codici espressivi, mentre è immediatamente compreso per le “parole”, rimane più oscuro per quanto riguarda le immagini, che sembrano avere un contenuto di simulazione della realtà più immediato. Immersi come siamo nella civiltà delle immagini, dalla quale i ragazzi non fanno e non possono sottrarsi, è bene fornire subito gli strumenti di riflessione sul valore simbolico del linguaggio iconico. L'integrazione del linguaggio verbale con quello iconico, è un utile avvio alla lettura consapevole, può rafforzare il piacere di leggere e, infine, si può rivelare strumento concreto per la descrizione organizzata. Nella fattispecie, la presente proposta didattica ed educativa poggia sul tema della pubblicità che, nella sua doppia natura – commerciale e/ o di pubblicità-progresso – è una tipologia testuale mista molto complessa, in quanto comprende in sé elementi di vario tipo: argomentativo, persuasivo, regolativo, espositivo e che utilizza codici misti, verbali ed iconici.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Comprendere semplici testi fondati su due linguaggi: verbali ed iconici.
- Saper contestualizzare e integrare i due codici.
- Saper riconoscere gli impliciti integrando i due codici espressivi.
- Comprendere in modo semplice i criteri di trascrizione da un codice all'altro.
- Saper interpretare le immagini attraverso testi orali o scritti.
- Avviare intuitivamente e induttivamente alla costruzione di un'abilità descrittiva.
- Saper individuare le seguenti categorie di testi, che fanno uso di immagini e parole:
 1. testi narrativi ad alto tasso di figuratività (es. *Le metamorfosi* di Ovidio, ecc.);
 2. libri o racconti nati già con le illustrazioni dove le immagini e i disegni sono presenti episodicamente;
 3. fumetti che coprono tutti i generi classici (il racconto d'avventura, il genere storico, il racconto umoristico), con prevalenza del genere comico-umoristico(*comics*);
 4. testi verbali e iconici costruiti per il gioco e l'espressione immediata (*emoticons, rebus*)
 5. testi schematici e simbolici adatti allo studio (mappe, carte, schede, tabelle)
 6. testi pubblicitari

Coerentemente con gli obiettivi sopraelencati, i processi di comprensione in gioco, sono i seguenti:

- individuare informazioni date esplicitamente nel testo, in forma letterale o parafrastica;

- fare inferenze ricavando una informazione implicita da una o più informazioni date facendo interagire i due linguaggi;
- ricostruire il significato di una parte più o meno estesa del testo o del testo nel suo insieme, integrando informazioni e concetti;
- Sviluppare brevi forme di scrittura guidata come commento alle immagini

Conoscenze	Abilità	Competenze attese
<ul style="list-style-type: none"> • Differenze tra testi continui, non continui e misti. • Linguaggio della divulgazione pubblicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare fonti espositive, regolative, argomentative diverse per ricavare informazioni sulle loro caratteristiche funzionali. • Osservare e utilizzare strumenti di analisi. • Riferire oralmente quanto appreso attraverso i testi. • Progettare e scrivere il manifesto. • Autovalutare e covalutare le proprie performance. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>L'allievo esperisce testi misti in situazioni di realtà in cui questi vengono utilizzati.</i> ▶ <i>Ricorre alla manipolazione interpretativa di testi già esistenti e all'esecuzione di nuovi testi.</i> ▶ <i>Ragiona sulle peculiarità dei contesti di riferimento e quindi padroneggia la tipologia testuale e ne comprende il senso e lo scopo.</i> ▶ <i>Impara ad organizzare e pianificare i testi (manifesto)</i> ▶ <i>Progetta, realizza e mette alla prova la validità del testo prodotto.</i> ▶ <i>Lavora sia individualmente che in gruppo per la realizzazione di un unico "prodotto-classe"</i>

COMPITO AUTENTICO:

Realizzazione di un manifesto di pubblicità /progresso con uno slogan su temi di attualità legati a problemi emergenti di vita scolastica: il bullismo.

METODOLOGIA:

La metodologia deve essere prevalentemente laboratoriale, privilegiare il lavoro collaborativo, lo scambio di conoscenze, il confronto di strategie. A partire da testi che creano motivazione alla lettura, si “impara facendo”; gli allievi, lavorando in coppia e/o in piccoli gruppi, si addestrano a una lettura operativa dei testi in funzione dello scopo e del compito proposto, condividono ipotesi e ragionamenti, discutono e, infine, con la guida dell’insegnante, confrontano e giustificano le scelte fatte.

PREREQUISITI:

- Comprendere gli elementi fondamentali della comunicazione simbolica per immagini.
- Saper distinguere le varie tipologie di testi non continui(fumetti, emoticons, rebus, mappe, carte, schede).
- Aver avuto alcune esperienze significative di riflessione sul valore testuale del messaggio iconico ed esperienze di disegno.

DISCIPLINE COINVOLTE: ITALIANO _ ARTE E IMMAGINE _ STORIA _ GEOGRAFIA _ MATEMATICA

PRODOTTO ATTESO:

Manifesto di pubblicità /progresso: LOTTA AL BULLISMO

PIANIFICAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Fase	Ore	Cosa fa il docente	Cosa fa lo studente	Prodotto atteso	Materiali a disposizione	Strumenti
1 -	1h	Introduce l'UA e stabilisce il patto formativo. Compila il diario di bordo iniziale.(A)	Prende atto del percorso formativo e dello scopo.	/////	Scheda riassuntiva dell'UA per l'alunno. Allegato n.1	LIM
2 -	1h	Struttura e somministra il test d'ingresso	Esegue il test d'ingresso	/////	Test d'ingresso on line Allegato n.2	Laboratorio informatico
3 -	1h	Tiene una lezione frontale: "I linguaggi verbali ed iconici"	Apprende nuove conoscenze attraverso schede cartacee di lavoro.	////	Mappa concettuale Allegato n.3	LIM
4 -	6 h	Tiene una lezione frontale: "Testi verbali e iconici costruiti per il gioco e l'espressione immediata (<i>emoticons, rebus, fumetti</i>)"	Apprende nuove conoscenze attraverso schede cartacee di lavoro.	Invenzione di nuove emoticons. Costruzione di semplici rebus.	Schede di lavoro Allegato n.4	
5	4 h	Tiene una lezione frontale: "Testi schematici e simbolici adatti allo studio (mappe, carte, tabelle)" Allegato n.5	Apprende nuove conoscenze attraverso schede cartacee di lavoro.	Disegno di una mappa	Schede di lavoro Allegato n.6	
6	2 h	Tiene una lezione: "Testi pubblicitari"	Organizza un "processo"	Confronto e discussione tra pari.	Schede di lavoro Allegato n. 9	Laboratorio informatico

		Allegato n.7 Compila il diario di bordo Intermedio.(B)	alla pubblicità Allegato n.8			
7	4 h	Propone al gruppo-classe di realizzare, come prodotto finale, un testo misto di pubblicità-progresso.	Si confronta tra pari e insieme al gruppo-classe; progetta una campagna di pubblicità-progresso per la lotta al bullismo.	Il piano del testo (scopo, informazioni, prospettiva...) Creazione di un volantino (testo misto) arricchito con slogan e immagini da ricercare nel web, nei giornali e nei depliant.	Risorse di rete	Laboratorio informatico
8	4 h	Predisporre setting didattici che permettono all'allievo di auto-costruire la conoscenza" e gruppi di lavoro, ne coordina i vari step e/o compiti differenziati.	All'interno di ciascun gruppo di lavoro, esegue una consegna nel rispetto delle decisioni comuni	Realizzazione delle varie parti del progetto.	Risorse di rete	Laboratorio informatico
9	1 h	Assembla le parti del progetto e ne verifica la coerenza.	Consegna la parte di progetto, assegnata al gruppo di cui fa parte.	Foto/manifesto	Lavori realizzati nei gruppi	Videocamera Laboratorio informatico
10	1 h	Valuta il percorso degli alunni in tutte le fasi e/o attività, negli aspetti cognitivi e metacognitivi.	Si autovaluta e co-valuta	Valutazione e autovalutazione	Schede cartacee Allegato n.10 Allegato n.10.1	
11	1 h	Predisporre la customer	Esprime il suo	Esito dell'UA	Scheda cartacea	

		satisfaction	gradimento sul percorso svolto		Allegato n.11	//////
12	I h	Riflette sull'esperienza: sui punti di forza e sulle eventuali criticità emerse nonché sulle condizioni di trasferibilità degli apprendimenti. Compila il diario di bordo finale.(C)	Conosce gli esiti dell'UA	//////	//////	//////

VERIFICA E VALUTAZIONE

Strumenti di valutazione, osservazione

- Realizzazione di uno slogan pubblicitario sul tema scelto.
- Esposizione del volantino di pubblicità-progresso.

Indicatori:

Ricavare informazioni da un testo misto: lettura analitica di tabelle, grafici, mappe....

La matrice valutativa della competenza condivisa ha per oggetto la preparazione del volantino:

- conoscere le funzioni argomentativo-persuasive regolativo-informative
- progettare e realizzare un testo misto con scopo persuasivo
- trasferire e giustificare le strategie comunicative apprese
- cooperare con il gruppo nelle fasi di pianificazione, stesura e revisione del testo

Scheda valutativa del prodotto di scrittura.

Indicatori:

- Adeguatezza
- Ideazione
- Organizzazione testuale
- Lessico
- Correttezza orto-morfo-sintattica, punteggiatura

Tempi previsti .ore 27