

GRUPPO 7: Educazione musicale, educazione artistica, discipline giuridiche, educazione fisica

Insegnanti: Barina Daniele, Musella Alessandro, Castellana Maria, Piazza Giorgio, Rossi Lidia, Isola Giancarlo

COMPITO TRADIZIONALE:

Reazione ad uno squillo imprevisto di telefono cellulare in classe, durante la lezione.

COMPITO "AGGIORNATO":

Nel compito di costruire compiti o situazioni orientate alle competenze, assegnato al seminario di formazione per insegnanti di nuova nomina in ruolo a.s. 2008/09, ci siamo ritrovati in un gruppo eterogeneo che comprendeva due insegnanti di discipline giuridiche ed economiche, un insegnante di sostegno, uno di musica, una professoressa di discipline artistiche e una di educazione fisica, provenienti da scuole di ordine e grado diverso. Escluso di poter partire da testi in adozione, abbiamo pertanto optato per una proposta di lavoro derivata dalla nostra esperienza, in questo caso un evento casuale potenzialmente comune a tutti come lo squillo imprevisto di un telefono cellulare in classe durante la lezione. Si è quindi pensato a come far sì che un evento casuale diventi lezione.

Di fronte allo squillo del telefono le consegne per lo studente potrebbero essere le seguenti:

- a) calcolare le altezze dei suoni ascoltati
- b) abbinare ai suoni un colore
- c) inventare una sequenza di movimenti semplici (es.: allo step) desumibili da quei suoni
- d) elencare i requisiti e le operazioni che consentono la tutela e lo sfruttamento dell'opera artistica e intellettuale (se impossibile, ipotizzare il/un sistema per tutelare la proprietà intellettuale)
- e) riconoscere gli elementi fondanti per raggiungere i precedenti contenuti

Si è provato in seguito a riscrivere questi compiti orientandoli alle competenze, nel seguente modo:

COMPETENZA	CONSEGNA/COMPITO	LIVELLI DI PADRONANZA
1) Riconoscere il linguaggio simbolico	Collocare correttamente nella storia del '900 e nella corrente artistica esatta il suono ascoltato	Livello 1: Trascrive le note con linguaggio specifico e riconosce i ritmi di base e le loro combinazioni motorie Livello 2: Conosce la teoria del colore, le funzioni, i colori primari, secondari e terziari Livello 3: Sa ricercare informazioni e materiali a supporto e completamento del proprio studio
2) Rielaborare praticamente gli insegnamenti	Tradurre il suono in composizione pittorica Interpretare il suono attraverso il movimento Tutelare giuridicamente la propria creazione	Livello 1: Sa rielaborare secondo lo stile artistico una composizione originale Livello 2: Sa riconoscere caratteri e metodi che portano alla tutela giuridica dell'opera dell'ingegno

		Livello 3: Sa organizzare un lavoro collettivo recependo e integrando gli apporti altrui e finalizzandoli a una produzione spettacolare
3) Essere consapevole delle potenzialità/limiti delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale applicativo	Elenca secondo la tua visione personale vantaggi e svantaggi dell'impiego di tecnologie nei processi cognitivi, di studio e creativi	Livello 1: Riflette/propone i principi ispiratori di una nuova legislazione in tema di copyright (attività metagiuridica, <i>de iure condendo</i>) Livello 2: Crea la sua simbologia personale per ricordare suoni e colori Livello 3: Sa esplicitare e dare un perché ai propri gusti di genere