

CORSO DI FORMAZIONE PER IDRC DELLE DIOCESI DI PESARO, FANO E URBINO

“L’IRC come disciplina valutativa. Fra competenze, life skills e new media.”

MAR 4 LUGLIO 2023 - SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA

- Workshop 2: “Creare un gioco in stile “Indovina chi” sulla società religiosa ebraica al tempo di Gesù.”

STUDENTI COINVOLTI: STUDENTI SP - CLASSE QUARTA

ARGOMENTO: I PERSONAGGI CIVILI E RELIGIOSI DELLA SOCIETÀ EBRAICA AL TEMPO DI GESÙ

**AMBITO TEMATICO:
CONOSCENZE E ABILITÀ**

DIO E L’UOMO:

- Conosce i principali personaggi della società ebraica al tempo di Gesù di Nazareth e le loro caratteristiche
- conoscere le origini e lo sviluppo del cristianesimo e delle altre grandi religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso

LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI:

- leggere direttamente le pagine evangeliche individuandone il messaggio principale

COMPETENZE

- L’alunno sviluppa le necessarie conoscenze intorno agli elementi fondanti la religione e il sistema educativo ebraici, così da calarsi appieno nel contesto della Palestina al tempo di Gesù e operare confronti.

- L'alunno riconosce i personaggi della società religiosa ebraica e i loro segni particolari dell'abbigliamento e degli atteggiamenti in altri contesti non noti (film, brani della Sacra Scrittura e nelle relazioni interpersonali)

TEMPI DELLO SVILUPPO E DELL'ATTIVITA':

- ❖ 2-4HH PER SPIEGAZIONE
- ❖ 2HH PER LA REALIZZAZIONE DELLE TESSERE
- ❖ 2HH PER L'ESECUZIONE DEL GIOCO (è importante la spiegazione chiara da parte del docente che includa le regole)

FASI DI LAVORO

- **Acquisizione dei contenuti** sulla società religiosa al tempo di Gesù (l'insegnante potrà adottare la metodologia che meglio si addice al gruppo classe: spiegazione, classe capovolta, didattica aperta, ecc.).
- **Attività operativa** sui contenuti acquisiti: si propongono attività sul quaderno o tramite software didattici.
- **Attività operativa** in forma cooperativa: predisporre le domande per il gioco che siano pertinenti ad ogni personaggio presentato.
- **Attività grafico-operativa** per realizzare le immagini ritratto di ogni personaggio.
- **Attività di gioco** nella forma più funzionale e formativa (a coppie, a singolo e la classe, a sottogruppi).
- **Attività di verifica** sia da parte del docente sia da parte degli alunni

RIFLESSIONI VALUTATIVE FINALI SULL'EFFICACIA FORMATIVA RICONTRATA

(da parte dei docenti) (osservando alcuni indicatori di competenze trasversali)

VALUTARE LE COMPETENZE CHIAVE			
Partecipazione collaborazione	<i>Pienamente</i>	<i>In parte</i>	<i>Non ancora</i>
Sa ascoltare			
Sa tenere conto di quanto detto da altri			
Offre e chiede aiuto			

Autonomia e responsabilità			
Comprende le richieste dall'attività			
Svolge l'attività in modo concentrato			
Prende iniziative per migliorare l'attività			
Progettare			
Riflette su quanto proposto e fa un piano d'azione			
Sa individuare strumenti per verificare lo sviluppo del lavoro			
Sa adottare le misure necessarie per proseguire			

SCHEDA INDIVIDUALE				
Come ho lavorato nel gruppo?	sempre	spesso	talvolta	raramente
Ho rispettato le modalità di lavoro che ci siamo dati?				
Ho contribuito al lavoro del gruppo?				
Ho ascoltato quanto proponevano gli altri?				
Sono intervenuto quando volevo?				
Ho chiesto spiegazioni quando necessario?				

PREFERISCO LAVORARE:

- nel gruppo classe;
- nel piccolo gruppo;
- individualmente;

con l'aiuto dei compagni.

SULL'ATTIVITÀ DI GIOCO DIDATTICO:

- mi è piaciuto molto
- mi è piaciuto abbastanza
- mi è piaciuto poco
- mi è piaciuto molto poco

IL MOMENTO DEL GIOCO PIÙ FACILE...

IL MOMENTO DEL GIOCO PIÙ DIFFICILE...

ANDREBBE MIGLIORATO IN QUESTA PARTE: ...

SCHEDA PER IL GRUPPO				
Come abbiamo lavorato nel gruppo?	sempre	spesso	talvolta	raramente
Abbiamo rispettato le modalità di lavoro che ci siamo dati?				
Abbiamo contribuito al lavoro del gruppo?				
Abbiamo ascoltato quanto proponevano gli altri?				
Siamo intervenuti quando volevamo?				
Abbiamo chiesto spiegazioni quando necessario?				

RUBRICA DI VALUTAZIONE

DIMENSIONI	livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
L'ALUNNO SVILUPPA LE NECESSARIE CONOSCENZE INTORNO AGLI ELEMENTI FONDANTI LA RELIGIONE E IL SISTEMA EDUCATIVO EBRAICI, COSÌ DA CALARSI APPIENO NEL CONTESTO DELLA PALESTINA AL TEMPO DI GESÙ E OPERARE CONFRONTI.				
L'alunno riconosce i personaggi della società religiosa ebraica e i loro segni particolari dell'abbigliamento e degli atteggiamenti in altri contesti non noti (film, brani della Sacra Scrittura e nelle relazioni interpersonali)	Riconosce a fatica i caratteri particolari dei personaggi solo con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce i caratteri particolari dei personaggi più evidenti.	Riconosce i caratteri particolari di tutti i personaggi in autonomia e con sicurezza.	Riconosce rapidamente i caratteri particolari di tutti i personaggi in completa autonomia e con piena sicurezza.
Riconosce i personaggi della società religiosa ebraica in brani della Bibbia e del Vangelo	Riconosce solo se aiutato dall'adulto	Riconosce i personaggi solo nei brani più conosciuti	Riconosce nei brani più conosciuti e in alcuni brani nuovi	Riconosce prontamente e in autonomia i personaggi in qualsiasi occasione, argomentando e con consapevolezza.
Riconoscere nelle persone che incontra nel proprio quotidiano le stesse caratteristiche viste nei personaggi delle classi sociali della Palestina	Non sa riconoscere	Riconosce i tratti essenziali, chiedendo talvolta l'aiuto all'insegnante	Riconosce i tratti essenziali in contesti noti, in maniera sicura	Riconosce i contesti noti e non noti e li sa confrontare, in piena autonomia, rapidamente
Confronta la società ebraica al tempo di Gesù con quella attuale, riconoscendone somiglianze e differenze	Confronta solo se aiutato dall'adulto	Confronta solo riconoscendo i tratti essenziali	Confronta e riconosce in autonomia	Confronta e riconosce con sicurezza argomentando e motivando il suo giudizio