

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA

CONSEGNA AGLI STUDENTI

PIANO DI LAVORO

SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

“GIOCANDO COSTRUIAMO”

SEZIONE 5 ANNI - SCUOLA DELL'INFANZIA

INSS.

BARBARA BATTISTETTI, I.C. GORGO AL MONTICANO, TREVISO

CECILIA BRENTGANI, I.C. PESCONTINA 1, VERONA

MARINA RAVAROTTO, I.C. ESTE, PADOVA

Corso di formazione “Progettazione e didattica per competenze”

USR - Veneto, PON 2014-2020

Mestre, 5-9 settembre 2016

Formatore e tutor: Barbara Bevilacqua

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	GIOCANDO COSTRUIAMO¹
Compito significativo e prodotti	<p>In occasione della giornata dell'incontro di continuità arrivano nella nostra scuola i bambini della scuola Primaria. In fase di brainstorming ipotizziamo di costruire dei giochi da condividere insieme.</p> <p>Compito significativo: I bambini progettano e costruiscono dei giochi per i loro amici anche utilizzando oggetti (materiali di recupero e/o oggetti curiosi) disponibili a scuola.</p> <p>Prodotti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gioco elaborato dal gruppo con l'utilizzo di materiale di recupero; - Giochi ideati e realizzati o/e costruiti (es. Un memory).
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche/culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<p>Competenze di base in scienza e tecnologia (competenza focus)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. -Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. -Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici; sa scoprire le funzioni e i possibili usi.</i> ● <i>Chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesi e soluzioni.</i> ● <i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.</i> ● <i>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i>
<p>Comunicazione nella madrelingua (competenza correlata)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</i>
<p>Spirito di iniziativa e intraprendenza (competenza correlata):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. -Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. -Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</i> ● <i>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni.</i> ● <i>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i> ● <i>Prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità.</i> ● <i>Ipotizza semplici procedure o sequenze di</i>

¹ "Giocando costruiamo" è il titolo dell'UdA ma è anche la premessa e la preparazione per momenti di incontri con i bambini e con gli insegnanti della scuola primaria. In questa proposta c'è lo spazio relazionale che crea continuità verticale pensato e descritto in due UdA (la scuola Primaria prosegue con l'UdA "Gioco a costruire"). Due UdA unite da un pensiero progettuale che lega e sviluppa l'esperienza e la proposta formativa e nel contempo la condivide tra i due ordini di scuola.

semplici progetti.	<i>operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</i>
Competenze sociali e civiche (competenza correlata) -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</i> ● <i>Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini.</i> ● <i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</i>
Abilità	Conoscenze
Competenze di base in tecnologia - Porre domande sull'uso di oggetti o giochi. -Fornire spiegazioni sui giochi. -Formulare ipotesi, proposte di gioco. - Formulare ipotesi di soluzione e azione.	-Uso di materiali e oggetti. -Regole dei giochi. -Istruzioni dei giochi. -Fasi di un'azione. -Concetti spazio temporali (prima/ dopo, avanti/ indietro, sopra /sotto, destra /sinistra) -Mappe e percorsi. -Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. -Significato della regola. -Modalità di decisione. -Regole della discussione. -Regole fondamentali della convivenza. -Gruppi sociali riferiti all'esperienza.
Competenze di base in scienza - Individuare i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. - Interpretare e produrre mappe e percorsi. -Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione delle situazioni ludiche.	
Comunicazione nella madrelingua -Descrivere e raccontare situazioni e oggetti e/o giochi. -Ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere i modi di gioco. -Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.	
Spirito di iniziativa e intraprendenza -Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. -Formulare ipotesi di soluzione. - Progettare e inventare giochi e situazioni ludiche. -Formulare proposte di lavoro/gioco. -Organizzare dati su schemi di gioco. -Confrontare la propria idea con quella altrui. -Giustificare le scelte con semplici spiegazioni -Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, gioco. -Esprimere semplici giudizi/valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati.	
Competenze sociali e civiche -Collaborare con gli altri. -Partecipare attivamente ai giochi anche di gruppo. -Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune confrontandosi con punti di vista	

<p>diversi.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rispettare i tempi degli altri. -Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco. -Scambiare giochi e materiali. -Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato. 	
Destinatari	Bambine e bambini di 5 anni di tutte le sezioni
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienza e metacognizione su giochi da tavolo (memory, tombola, gioco dell’oca) - Esperienza e metacognizione su giochi di movimento con regole (partita a calcio, fazzoletto, tiro al bersaglio).
Fasi di applicazione	<p>Secondo quadrimestre, mese di maggio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lancio: arriva un invito per organizzare giochi insieme agli amici della classe prima primaria. 2. Tempesta di idee: proposte di giochi e delle loro regole. 3. Organizzare le idee: discussione, scelta delle idee/gioco, dei materiali necessari alla realizzazione e degli spazi adatti per l’incontro. 4. Scegliere e costruire i giochi: definizione delle azioni e delle modalità di gioco e le loro regole. 5. Giocare: testare i giochi e le loro regole. 6. Organizzare il contesto: allestimento degli spazi attrezzati per accogliere e far giocare gli amici. 7. Accogliere gli amici: giochi proposti e condivisi con gli amici della classe prima primaria. 8. Il termometro della percezione di sé: riflessione e ricostruzione dell’esperienza fatta. 9. Ricambiare l’invito: mettersi in gioco nel nuovo ambiente della scuola primaria per giocare di nuovo con gli amici ritrovati.
Tempi	<p>Tre incontri di 90 minuti per 4 settimane.</p> <p>A fine maggio due mattine sono dedicate all’esperienza di continuità con la scuola primaria.</p>
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Attività laboratoriale di produzione di giochi - Sperimentazione dei giochi co-ideati e co-costruiti - Illustrazione delle regole/istruzioni dei giochi - Organizzazione e predisposizione degli ambienti e dei materiali di accoglienza dei compagni della scuola primaria - Accoglienza dei compagni della scuola primaria e condivisione dei giochi e del momento conviviale - Ricostruzione documentata dell’esperienza
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Discussione e conversazione - Problem solving - Approccio laboratoriale - Elementi di apprendimento cooperativo - Lavori a coppie e di piccolo e di grande gruppo - Sperimentazioni e apprendimento per scoperta

	- Dialogo interattivo con discussione e conversazione e focus sulle idee centrali
Risorse umane interne esterne	Insegnanti e alunne/i di 5 anni delle sezioni coinvolte; insegnanti e alunni della classe prima della scuola primaria.
Strumenti	Materiale di facile consumo, materiale povero, LIM, macchina fotografica, videocamera, dolci e bibite.
Valutazione	<p>Iniziale (con brain-storming) per individuare i livelli di partenza e i bisogni degli alunni.</p> <p>In itinere (con osservazione dei momenti di costruzione del gioco) per migliorare l'efficacia del percorso.</p> <p>Finale (con videoregistrazione) per valutare i risultati.</p> <p>Valutazione di abilità e conoscenze con griglia di osservazione.</p> <p>Valutazione di processo con rubrica valutativa.</p> <p>Valutazione del prodotto con rubrica di prestazione.</p> <p>Autovalutazione con domande-stimolo che guidano il bambino a percepire come si è percepito nella realizzazione del compito significativo. Come possibile strumento di registrazione usiamo il termometro della percezione di sé sul quale il bambino si colloca per "misurare" le sue percezioni.</p> <p>Possibili domande-stimolo: "Ti sei sentito capace nel fare i giochi? Che cosa hai trovato difficile? In quale gioco ti sei sentito meglio?".</p>

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI

La consegna sarà orale e la situazione stimolo è data dall'invito (v. nota 2) che comunica un incontro tra i bambini dei due ordini di scuola.

La comunicazione avrà indicativamente questo contenuto:

Titolo UdA

(GIOCANDO COSTRUIAMO)

"Cari bambini e care bambine, questo invito per annunciarvi una sorpresa! Ci sarà una festa speciale, per i nostri amici di classe prima della scuola primaria che verranno a trovarci, una festa piena di giochi e di divertimento intitolata "GIOCANDO COSTRUIAMO".

Siete tutti invitati a contribuire con le vostre idee e portando tanta tantissima allegria!!"

Cosa si chiede di fare

"Per questa festa ci dobbiamo organizzare! Voi ci potete aiutare pensando insieme cosa fare durante la Festa. A noi sarebbe venuta l'idea di preparare un momento di saluto con un dolcetto e un momento per giocare. Chiediamo a voi aiuto per pensare alcuni giochi da fare insieme".

In che modo (singoli, gruppi..)

"Per lavorare bene insieme forse è meglio avere dei momenti dove siamo in pochi e altri in cui ci riuniamo nel grande gruppo. Ogni volta vi diremo come ci organizzeremo."

Quali prodotti

"Secondo voi cosa si aspettano di trovare i nostri amici più grandi quando verranno da noi? ... Siamo d'accordo con voi che si aspettano di trovare giochi organizzati e pronti! Che ne dite di costruirli insieme?"

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

"Alla fine di tutto questo lavoro noi diventeremo capaci di costruire giochi e organizzarci bene per giocare insieme agli altri. Così quando poi inviterete i vostri amici a casa potrete giocare bene insieme, potrete proporre loro qualche gioco nuovo e saprete già come fare."

Tempi

"Ricordatevi che abbiamo a disposizione il mese di maggio perché per il giorno ... arriveranno i nostri amici! Prepareremo le nostre cose il martedì, mercoledì e giovedì, al mattino dopo la merenda."

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

"Per costruire i giochi abbiamo già a disposizione vari materiali. Scegliere voi quelli più adatti, poi li scopriremo insieme."

Criteri di valutazione

"Sarete capaci di portare idee all'interno del gruppo? Sarete capaci di costruire giochi nuovi e divertenti? Sarete capaci di spiegare le regole di gioco agli amici della scuola primaria? Risponderete a queste domande usando la faccetta triste per dire NO, una faccetta felice per dire SI, due faccette felici per dire MOLTO. Scoprirete infine se vi siete sentiti "male, bene o molto bene" nel sentirvi capaci di pensare idee per i giochi mettendo i vostri piedi su una delle faccette di questo termometro."

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Giocare costruendo
Coordinatore: Barbara Battistetti, Cecilia Brentegani e Marina Ravarotto per la scuola dell'infanzia.
Collaboratori : Colleghi della scuola Primaria

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 Lancio/ Arriva un invito	Si sorprendono, si pongono domande e si sentono motivati a conoscere la proposta e il suo significato.	Legge l'invito ² per condividere oralmente il senso dell'uda opportunamente adattato all'età dei bambini.	Curiosità	1 ora e mezza.		
2 Tempesta di Idee	Esprimono le loro idee/giochi riguardo al momento di incontro con gli amici della classe prima primaria.	Ascolta, rilancia e organizza in una mappa le idee emerse.	Mappa "grezza" delle ipotesi emerse dai bambini.	1 ora e mezza.	<ul style="list-style-type: none"> - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Prende iniziative di gioco e di lavoro. - Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. - Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini. 	<p style="text-align: center;">Griglia di Osservazione</p> <p>Rubrica valutativa relativa alle evidenze di competenza sociale e di spirito di iniziativa e intraprendenza</p>
3 Organizzare le idee	Discutono e distinguono le idee realizzabili; individuano materiali, spazi e azioni necessari per la realizzazione dei giochi nel momento di incontro con i bambini della classe prima. Creano un banner di benvenuto per	Media e facilita l'organizzazione delle idee. Rilancia le situazioni Problema. Facilita la formulazione di una frase sintetica di benvenuto e scegliendo un nome per la festa da scrivere sul banner da	Mappa dei giochi da realizzare Banner di benvenuto	1 ora e mezza	<ul style="list-style-type: none"> - Prende decisioni relative ai giochi o ai compiti in presenza di più Possibilità. - Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. -Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a 	<p style="text-align: center;">Griglia di Osservazione</p> <p>Rubrica valutativa relativa alle evidenze della competenza spirito di iniziativa e intraprendenza e delle competenze sociali e civiche</p>

²L'invito è inteso come il pretesto per avviare l'UdA suscitando interesse e motivazione nelle bambine e nei bambini (v. Consegna agli Studenti).

STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Giocando costruiamo" – Scuola Infanzia. Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Barbara Battistetti, Cecilia Brentegani, Marina Ravarotto.	Pag 7 di 7
--	-------------------

	accogliere i nuovi amici della classe prima primaria e scegliendo un nome per la festa.	appendere all'ingresso della scuola.			riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	
4 Scegliere e costruire i giochi	Costruiscono, assemblano, ordinano materiali per realizzare giochi. Descrivono le regole e il funzionamento del gioco costruito. Pongono domande e fanno ipotesi di soluzione mentre assemblano i materiali.	Supporta e facilita le attività.	Giochi costruiti	Tre Incontri: da 1 ora e mezza.	- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. - Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici; sa scoprire le funzioni e i possibili usi. - Chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesi e soluzioni.	Analisi di foto dei gruppi al lavoro per osservare e documentare l'uso di strumenti. Diario di bordo per le altre evidenze di competenza Rubrica valutativa relativa alle evidenze della competenza spirito di iniziativa e intraprendenza, comunicare nella madrelingua e competenza di base in tecnologia
5 Giocare	Testano i giochi prodotti e le loro regole. Verbalizzano a turno i modi e le regole dei giochi curando le frasi così che risultino chiare e comprensibili.	Supporta, coordina e controlla le attività e facilita la verbalizzazione.	Riconoscimento della validità dei giochi. Convalida delle regole dei giochi.	Un incontro(1 ora e mezza).	- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni.	Rubrica di valutazione sulle evidenze della competenza spirito di iniziativa e intraprendenza. Rubrica di prodotto sulla qualità del gioco memory.
6 Organizzare il contesto	Predispongono l'ambiente e i materiali disponendo angoli di gioco. Organizzano i percorsi funzionali ai giochi.	Supporta, coordina e facilita le attività.	Allestimento dello spazio gioco.	Due incontri da 1 ora e mezza .	- Individua le posizioni di oggetti e delle persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra. - Sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini (sulle modalità del gioco).	Griglia di osservazione. Rubrica di valutazione sulle evidenze della competenza di base in scienza e delle competenze sociali.
7 Accogliere gli amici	Si incontrano con i bambini della scuola primaria, danno il benvenuto, mangiano insieme	Facilita le relazioni. Supporta, coordina e controlla le attività. Documenta con	Dinamiche attive di relazione e di gioco. Partecipazione autonoma e	Una mattina (2-3 ore)	- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sa argomentare e confrontarsi,	Rubrica valutativa sulle evidenze delle competenze sociali, della competenza di

	e condividono i giochi preparati spiegandone le regole.	foto o video.	responsabile.		<p>sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini.</p> <p>- Offre spiegazioni (sui giochi e sulle modalità di gioco), confronta ipotesi e soluzioni.</p> <p>- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</p> <p>- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>base in tecnologia e spirito di iniziativa e intraprendenza</p> <p>(Nella compilazione della rubrica si utilizzerà anche la lettura di fotogrammi)</p>
8 Il termometro della percezione del sé	<p>Ripercorrono/ricostruiscono l'esperienza fatta guardando le foto video-proiettate e poi rispondono alle domande poste dall'insegnante.</p> <p>[vd. tabella relazione individuale]</p> <p>Rispondono alla domanda: "Durante questi giochi come ti sei sentito?" "male, bene o molto bene" e nel dirlo si posizionano in piedi sul "termometro" in corrispondenza di una delle faccette rappresentate [faccetta triste per dire "MALE", una faccetta felice per dire "BENE", due faccette felici per dire "MOLTO BENE"].</p>	<p>Predisporre gli strumenti per la videoproiezione dell'esperienza. Successivamente predisporre il "termometro per la percezione di sé".</p> <p>Offre al bambino un tappeto/cartellone sul quale è disegnato il termometro e sulla punta c'è la linea del VIA. La linea di mercurio è sostituita da una strada bianca percorsa da emoticons. Al VIA c'è un viso triste, a un passo c'è un viso contento, a due passi ci sono due visi contenti.</p> <p>L'insegnante pone una domanda relativa al percezione del sé e il bambino si posiziona sul termometro a seconda di</p>	Vissuti e percezioni del sé raccontati/illustrati e misurati sul "termometro"	1 Incontro (1 ora e mezza).	- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni.	Uso del "termometro per la percezione di sé" come strumento per l'autovalutazione

		come/quanto si è percepito capace nel compito/gioco. Interagisce e sostiene il dialogo dei bambini con domande stimolo.				
9 Ricambiamo l'invito	I bambini si mettono in gioco nel nuovo ambiente della scuola primaria per giocare con gli amici ora ritrovati.	Facilita la relazione e la partecipazione attiva delle bambine e dei bambini.	Le dinamiche di gioco	2 / 3 ore	- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.	Griglia di osservazione (le osservazioni sono ricavate dall'analisi delle foto dei momenti di attività ludica)

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Fasi	Tempi				
	1^ settimana	2^ settimana	3^ settimana	4^ settimana	5^ settimana
1 Lancio	1 ora e mezza				
2 Tempesta di idee	1 ora e mezza				
3 Organizzare le idee	1 ora e mezza				
4 Scegliere e costruire i giochi		4 ore e mezza			
5 Giocare			1 ora e mezza		
6 Organizzare il contesto per l'incontro			3 ore		
7 Accogliere gli amici				2/3 ore	
8 Il termometro della percezione di sé				1 ora e mezza	
9 Ricambiare l'invito					2/3 ore*

*Con i bambini e gli insegnanti della classe prima primaria

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE

dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE

La consegna sarà orale e la situazione stimolo è data dalla proposta di ri-raccontare agli amici più piccoli oppure ai genitori l'esperienza fatta.

La comunicazione conterrà indicativamente queste frasi:

Descrivi il percorso generale dell'attività

"Caro ..., vuoi raccontare al tuo amico cosa abbiamo fatto insieme ai bambini della scuola primaria? Quali sono stati i momenti più belli?"

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

"Guarda queste foto della festa e prova ad indicarmi e poi a dirmi le cose che hai fatto tu"

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

"Hai trovato difficoltà in qualche momento? In quei momenti come ti sei sentito?"

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

"Cosa ti sembra di aver imparato da questa esperienza?"

Cosa devi ancora imparare

"Cosa hai bisogno di imparare meglio?"

Come valuti il lavoro da te svolto

"Hai portato le tue idee nel gruppo? Ti sei sentito capace di costruire nuovi giochi? Sei riuscito a spiegare le regole dei giochi agli amici della scuola primaria? Come è andato il lavoro che hai fatto? Ti sembra di aver preparato bene i giochi?"

RUBRICHE DI VALUTAZIONE DI PROCESSO

Competenza chiave: competenze di base in **scienza** e **tecnologia**

Competenza specifica: **Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici**

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici; Sa scoprire le funzioni e i possibili usi.	Guidato trova soluzioni nel concreto per usare gli strumenti tecnologici in modo adatto alla situazione.	Trova soluzioni per scoprire come usare gli strumenti tecnologici in modo autonomo.	Suggerisce agli altri come usare gli strumenti tecnologici e offre loro alcune semplici indicazioni.	Formula ipotesi e opera semplici ragionamenti sull'uso e sulle funzioni degli strumenti tecnologici in modo creativo e offrendo indicazioni agli altri.
Nella costruzione/ricostruzione di un gioco, chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesi e soluzioni	Seguendo precise indicazioni verbali, costruisce semplici giochi o ricostruisce giochi noti	Nella costruzione di un gioco, offre semplici spiegazioni a seguito di domande stimolo. Individua semplici soluzioni nella ricostruzione di un gioco noto.	Nella costruzione di un gioco, chiede e offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi durante la ricostruzione di un gioco noto.	Nella costruzione di un gioco, chiede e offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi e confronta ipotesi durante la costruzione di nuovi giochi

Competenza specifica: **Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone.**

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.	Nomina le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra facilitato da domande stimolo.	Indica e nomina in situazioni di gioco note reali e/o su immagine le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando su richiesta termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra per offrire le indicazioni appropriate di un gioco conosciuto agli amici del gruppo/sezione.	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra per offrire le indicazioni appropriate di un gioco anche in un nuovo contesto.

Segue correttamente un percorso funzionale al gioco prodotto sulla base di indicazioni verbali.	Se opportunamente guidato, segue un percorso funzionale al gioco prodotto rispettando le semplici indicazioni verbali fornite.	Segue un percorso funzionale al gioco prodotto rispettando semplici indicazioni verbali in contesti noti .	Segue con correttezza un percorso funzionale al gioco prodotto sulla base di indicazioni verbali. Dimostra sicurezza in contesti noti.	Segue con sicurezza e correttezza un percorso funzionale al gioco prodotto sulla base di indicazioni verbali, anche in situazioni nuove e offrendo indicazioni verbali agli altri.
---	--	--	--	--

Competenza chiave: comunicazione nella madrelingua

Competenza specifica: Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del gioco.	Nella progettazione di attività scambia informazioni con i compagni definendo su richiesta accordi per il rispetto delle regole.	Nella progettazione di attività Interagisce verbalmente con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e definendo nel significato le regole del gioco.	Nella progettazione di attività esprime pensieri complessi anche nel grande gruppo, in modo costruttivo e creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.

Competenza chiave: Spirito di iniziativa e intraprendenza

Competenza specifica: Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni.	Sostenuto da domande stimolo verbalizza se le proprie azioni di gioco in contesto noto sono adeguate.	Su richiesta verbalizza se le proprie azioni di gioco in contesto noto sono adeguate.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sui giochi, sulle azioni in contesti noti.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, e sui giochi, sulle azioni in situazioni complesse di gruppo, anche in contesti nuovi.
Prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità.	Formula semplici preferenze relative a giochi e attività con l'aiuto di domande-stimolo/guida.	Sceglie spontaneamente il proprio ruolo nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti	Prende decisioni per sè nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti.	In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo.

Competenza specifica: Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza	Su invito esprime le proprie preferenze personali davanti a possibilità di scelta.	Davanti a consueti problemi di esperienza propone una semplice soluzione in modo spontaneo.	Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica nel gruppo di lavoro consueto.	Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e nel grande gruppo con sicurezza.
Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco	Porta a termine un lavoro, un incarico, realizza un gioco organizzato a piccoli passi.	Su imitazione ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto.	Utilizza l'errore per formulare ipotesi per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto; pone domande su come procedere e opportunamente stimolato prova soluzioni.	Ipotizza, Individua e utilizza relazioni logiche e astrae concetti di fronte ad una procedura o ad un problema/gioco nuovo, prova in autonomia le soluzioni, se falliscono ne tenta di nuove.

Competenza chiave: Competenze sociali e civiche

Competenza specifica: Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	Gioca con gli altri in contesti organizzati su sollecitazione dell'insegnante.	Gioca con gli altri in contesti organizzati.	Gioca con gli altri in modo costruttivo e creativo in contesti noti.	Gioca in piccolo e grande gruppo in modo costruttivo e creativo anche in contesti nuovi.
Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini.	Invitato, riporta i discorsi all'altro.	Esprime un parere in piccolo gruppo.	Sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini in contesti noti.	Argomenta, si confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini anche in situazioni nuove.
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	In contesto di piccolo gruppo o di coppia esprime le sue idee sollecitato da domande guida/stimolo.	In contesto di piccolo gruppo confronta le sue idee con gli adulti e con gli altri bambini su richiesta.	In contesto di piccolo gruppo si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini sia in piccolo sia in grande gruppo e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Rubrica di prodotto sulla qualità delle cards del gioco del memory previsto nella fase 5.

I bambini singolarmente hanno realizzato le carte per il memory proponendone anche le immagini da riprodurre.

Criteri/evidenze	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Qualità estetica e originalità delle Cards per il gioco del memory. - Realizzare prodotti curati esteticamente - Realizzare prodotti con originalità	Le cards realizzate con aiuto e su immagini ordinarie sono abbastanza curate nell'aspetto grafico.	Le cards realizzate su immagini ordinarie sono curate nell'aspetto grafico.	Le cards realizzate su immagini comuni sono curate nell'aspetto grafico.	Le cards realizzate sono curate nell'aspetto grafico e le immagini usate rivelano originalità.