

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

“GIOCO A COSTRUIRE... IL MEMORY DELLE FIABE”

CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA

Inss.

Cestaro Roberta, I.C. Spallanzani - Mestre – (Ve)

Fattori Cristina 6 °I.C. B.Ciari – (Pd)

Zago Susanna, I.C Verona stadio Borgo Milano – (Vr)

Corso di formazione “Progettazione e didattica per competenze”

USR - Veneto, PON 2014-2020

Mestre, 5-9 settembre 2016

Formatore e tutor: Barbara Bevilacqua

STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA “Gioco a costruire... Il memory delle fiabe” –
Scuola Primaria – Classe prima.
Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna
Zago.

Pag 1 di 1

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	GIOCO A COSTRUIRE... "IL MEMORY DELLE FIABE"
Compito significativo/prodotti	<p>COMPITO SIGNIFICATIVO: in coppia, i bambini pensano e realizzano le carte di un "Memory" usando i personaggi, gli ambienti e gli elementi più significativi di una fiaba classica che conoscono.</p> <p>Questo gioco verrà usato durante le ricreazioni e infine donato ai bambini della scuola dell'infanzia in occasione della giornata dell'incontro di continuità che si terrà durante il mese di Maggio¹.</p> <p>PRODOTTI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory a 12 carte (6 soggetti per ogni coppia) con i personaggi delle fiabe classiche - Scatola decorata per contenere il gioco - Chiavetta USB con voce registrata delle istruzioni
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche/culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<p>C.Focus > <i>Competenza di base in scienza e tecnologia</i></p> <p>> C.specifica: <i>progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. ➤ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. ➤ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale. ➤ Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.
<p>C.Correlata > <i>Competenze sociali e civiche</i></p> <p>> C.specifica: <i>assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere; ➤ In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.

¹ La presente UDA è stata pensata in continuità con la scuola dell'infanzia cercando di realizzare un percorso che potesse mettere in luce l'idea di sviluppo verticale delle competenze Il macroambito scelto è quello della convivenza, delle regole e norme. All'interno di esso è stato identificato il "gioco" come elemento capace di raccordare tutta una serie di attività ed esperienze fattibili e fruibili dai bambini di entrambi gli ordini di scuola. Il gioco come "ponte" che permette il movimento e il passaggio in "ambienti" diversi, in cui sperimentare esperienze nuove ma ritrovare alcune modalità di relazione e convivenza civile costanti.

<p>STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Gioco a costruire... Il memory delle fiabe" – Scuola Primaria – Classe prima. Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.</p>	<p>Pag 2 di 2</p>
--	--------------------------

<p>>C.specifica: sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. ➤ Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. ➤ Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<p>C.Correlata> Comunicazione nella madrelingua</p> <p>> C.specifica: leggere, comprendere ed interpretare testi di vario tipo .</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta in modo attivo ed esegue una consegna. ➤ Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni (fiaba). ➤ Riconosce gli elementi costitutivi di una fiaba.
<p>Abilità</p>	<p>Conoscenze</p>
<p>COMPETENZE IN TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Effettuare osservazioni e semplici stime su lunghezza, spessore, peso dei materiali utilizzati. - Realizzare un oggetto di cartoncino verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti - Realizzare un oggetto multimediale con la guida dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Modalità di manipolazione dei materiali più comuni ➤ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni ➤ Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti necessari alla costruzione del gioco ➤ Funzioni e modalità d'uso delle parti dei giochi in scatola ➤ Strumento di registrazione audio
<p>COMPETENZE IN MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ordinare sequenze di azioni sulla base di un semplice algoritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi.
<p>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso illustrate -Saper ascoltare un testo narrativo, cogliendo il senso globale del racconto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Testo regolativo: procedure di istruzioni (semplici istruzioni illustrate) ➤ Testo narrativo: elementi della fiaba
<p>STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Gioco a costruire... Il memory delle fiabe" – Scuola Primaria – Classe prima. Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.</p>	

<p>-Saper restituire gli elementi più significativi di una fiaba ascoltata</p>	
<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <p>-Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe: mantenere un tono di voce adeguato; ascoltare i compagni; rispettare il proprio e l'altrui turno di parola</p> <p>-Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro e nell'interazione sociale</p> <p>-Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni</p> <p>-Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole fondamentali della convivenza ➤ Regole della vita e del lavoro di classe
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Alunni di classe prima della scuola primaria</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>Lettura di immagini Abilità legate alla motricità fine Ascolto attivo Comunicare attraverso semplici frasi</p>
<p>Fasi di applicazione</p>	<p>Questa UDA è articolata in 6 fasi di realizzazione che si svolgeranno in un arco temporale compreso fra Marzo e Maggio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Condivisione di senso e avvicinamento al compito; 2. Verifica ex-ante: valutazione diagnostica 3. Avvio attività: laboratorio esplorativo 4. Laboratori: a: Le fiabe b: giOChiAmo insieme c: Fantasia in costruzione 5. Compito significativo 6. Giornate dell'accoglienza-continuità
<p>Tempi</p>	<p>Tempo di sviluppo: un totale max di 65 ore distribuite nell'arco di tre mesi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scienze e Tecnologia: h.2/settimana fino ad un max di 18 ore ➤ Matematica: h.2/ fino ad un max 4 ore ➤ Italiano: h.3/settimana fino ad un max di 24 ore <p>All'interno di questo conteggio tener presente</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Compito significativo: <ul style="list-style-type: none"> -scelta della storia, individuazione personaggi h2 -realizzazione carte Memory h2 -costruzione "scatola regalo" h2 -realizzazione registrazione audio delle istruzioni in chiavetta USB
<p>STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Gioco a costruire... Il memory delle fiabe" – Scuola Primaria – Classe prima. Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.</p>	

	<p>➤ Giornate “dell’accoglienza- continuità” :</p> <p>1° “ Ritorno all’infanzia”: i bambini della scuola primaria ritornano nella loro vecchia scuola e useranno i giochi realizzati dai bambini della scuola dell’infanzia 2h</p> <p>2° “Verso la primaria”: i bambini della scuola dell’infanzia visitano la loro futura scuola e ricevono in dono il Memory delle fiabe 2h</p>
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> -Ascolto finalizzato alla comprensione -Attività di osservazione e manipolazione delle parti fondamentali di cui è composto un gioco -Attività legate all’acquisizione di un linguaggio tecnico-specifico legato agli oggetti e ai materiali presi in considerazione -Discussione sull’importanza della condivisione di un regolamento mentre si gioca -Lavoro in coppia e in piccolo gruppo -Lettura espressiva -Attività di animazione alla lettura espressiva -Progettazione e costruzione di giochi -Attività di laboratorio di tipo manipolativo -Condivisione di spazi e attività con bambini più piccoli durante la giornata dedicata ai compagni della scuola dell’infanzia: giochi in giardino, lettura di una storia, consegna del Memory
Metodologia	<p>-Cooperative formale: l’ins.te</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifica le lezioni da svolgere - stabilisce gli obiettivi da raggiungere - prende decisioni rispetto alla struttura del gruppo (a coppie, piccolo gruppo..) - prende decisioni riferite al monitoring e al processing <p>-Cooperative informale : l’ins.te</p> <ul style="list-style-type: none"> -promuove l’interazione faccia a faccia -lavora con i ragazzi per potenziare abilità sociali come parlare a bassa voce; alzarsi senza far rumore con sedie e banchi; dare e chiedere aiuto - facilita le attività legate al <i>processing</i>: revisione del lavoro, feed back, possibili percorsi di rinforzo; <p>e ancora:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Classi aperte -Riflessioni metacognitive -Didattica laboratoriale -Lezioni dialogiche e frontali -Apprendimento tra pari -Lavoro a coppie -Lavoro in piccolo gruppo -Lavoro in grande gruppo
Risorse umane interne esterne	<p>Docenti di classe</p> <p>Alunni di classe</p> <p>Docenti e alunni “sezione grandi” scuola dell’infanzia</p> <p>Nonni</p> <p>Esperti</p>
Strumenti	<p>Materiali di facile consumo</p> <p>LIM</p> <p>Chiavetta USB</p>

<p>STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA “Gioco a costruire... Il memory delle fiabe” – Scuola Primaria – Classe prima.</p> <p>Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.</p>	<p>Pag 5 di 5</p>
--	--------------------------

	Strumentazione per la registrazione della voce dei bambini (pc, mp3....altro device) Libri di fiabe classiche/audiolibri
Valutazione	<p>EX ANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>VALUTAZIONE DIAGNOSTICA:</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolto di una fiaba e test a scelta multipla utilizzando le immagini 2. Esercizio che prevede l'uso di forbice, colla e colori e piegature 3. Formulazione di semplici frasi su sequenza logico temporale di tre immagini <p>IN ITINERE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>VALUTAZIONE FORMATIVA</u> <ol style="list-style-type: none"> 1) Griglia di osservazione delle abilità sociali attivate nei momenti di Cooperative Informale e di Apprendimento tra pari. 2) Autovalutazione con emoji smile. <p>EX POST:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>VALUTAZIONE SOMMATIVA: VERIFICA DI CONOSCENZE E ABILITA'</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Test a scelta multipla e vero/falso 2. Prova grafica 3. Autovalutazione emoji smile ➤ <u>VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valutazione di processo: rubrica valutativa su compito significativo Autovalutazione con emoji smile 2. Valutazione di prodotto: rubrica valutativa di 3 prodotti Autovalutazione con emoji smile

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA:

Gioco a costruireIL MEMORY DELLE FIABE

Cosa si chiede di fare: il docente introduce l'argomento richiamando la precedente esperienza della scuola dell'infanzia.

CONTESTO FORMATIVO e AVVICINAMENTO AL COMPITO SIGNIFICATIVO

Siamo ormai alla scuola primaria da tanto tempo, vi ricordate quando avete visitato la scuola primaria per la prima volta l'anno scorso? Eravate ancora alla scuola "dei piccoli", ma siete venuti qui a trovarci, in questa grande scuola. Faceva caldo e ci siamo incontrati tutti in giardino. Vi ricordate cosa avete fatto? Se non ricordo male, ma voi siete più bravi di me in questo, avete giocato in giardino, avete fatto altre cose in classe, ritagliato, incollato, colorato...vi ricordate? Bello no? Anche divertente...!

Anche quest'anno i bambini della scuola dell'infanzia verranno a trovarci per conoscere questa scuola che poi frequenteranno l'anno prossimo e quello che vi proponiamo di fare riguarda proprio questo incontro.

In questo periodo infatti parleremo di giochi.

Wow i giochi!

Eh già... giochi che si possono giocare ma anche smontare e ricostruire, inventare e modificare.

Quello che vi chiederemo di fare sarà proprio questo: osservare alcuni giochi in scatola, capire come funzionano, di cosa trattano, da cosa sono composti, quali parti sono importanti e come si possono ricostruire con quello che abbiamo in classe.

E poi cosa ve ne fate? Sicuramente ci giocherete a merenda ma... cosa ancora più bella e divertente ne regalerete alcuni ai bambini della scuola dell'infanzia quando ci verranno a trovare a Maggio.

In che modo

Lavorerete da soli, con i compagni della classe ma anche dell'altra classe, in piccoli gruppi e alla fine a coppie.

Eh già... tu e un tuo compagno e **insieme** costruirete un gioco! Che bella questa parola: **INSIEME**

Perchè, cosa ne dite... non è più bello lavorare **insieme**: aiutarsi a progettare **insieme**, a costruire **insieme**, a pensare **insieme** a quello si è appena fatto?

Quali prodotti:

Alla fine realizzerete un "Memory delle fiabe" composto da 12 carte (6 coppie di carte) che riporteranno:

- il/la protagonista della fiaba,
- l'ambiente in cui si svolge la storia,
- gli oggetti magici,
- il protagonista cattivo,
- un altro personaggio importante.

Tutto questo verrà messo dentro ad una scatola decorata che poi regalerete ai bambini della scuola dell'infanzia.

E in questa scatola metteremo anche una chiavetta USB dove avrete registrato le indicazioni per giocare con le carte, così per i nostri amici più piccoli sarà più semplice usare il nostro gioco.

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

Cosa imparerete? Prima di tutto ad osservare un gioco, capirete quante cose servono per costruirlo, quali

STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Gioco a costruire... Il memory delle fiabe" –

Scuola Primaria – Classe prima.

Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.

sono i materiali con cui è stato realizzato e quali potreste usare voi per ricostruirlo. Vi renderete conto dell'importanza di conoscere il regolamento, di applicarlo e usarlo in modo corretto. Lavorerete insieme ai vostri compagni, dovrete spiegare bene quello che vorrete e capirete quanto è importante essere ascoltati ma soprattutto ascoltare. Costruirete un gioco che userete a scuola, ad esempio durante la merenda, ma che andrete poi a regalare ai vostri amici della scuola dell'infanzia. Dovrà essere realizzato con cura, fatto bene... è un regalo non dimenticatevelo. Userete in modo adeguato i colori, la colla, le forbici cercando di fare proprio un bel lavoro.

Tempi:

Sarete impegnati in questo percorso per un po' di tempo. Inizierete nel mese di Marzo e finirete il lavoro per fine Maggio, quando verranno a farci visita i bambini della scuola dell'infanzia.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...):

Userete l'aula di tutti i giorni, la biblioteca, il laboratorio artistico. Forse vi saranno dei nonni o genitori che collaboreranno, che verranno a raccontarci delle fiabe o vi aiuteranno nella realizzazione dei giochi.

Criteri di valutazione :

Valuteremo la qualità del vostro lavoro:

- se è finito e completo in tutte le sue parti
- se è realizzato con cura: disegnato secondo le consegne, colorato in modo corretto e ordinato.

Valuteremo come avrete lavorato con i compagni. In particolare se e quanto :

- avete ascoltato
- avete aspettato il vostro turno prima di parlare
- avete aiutato il vostro compagno di lavoro

Vi chiederemo di dirci come valutate il vostro lavoro:

- se è completo in tutte le sue parti
- se è realizzato con cura: disegnato secondo le consegne, colorato in modo corretto e ordinato

Vi chiederemo di dirci come vi siete sentiti durante questo percorso

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Gioco a costruire... “il memory delle fiabe”
Coordinatore: Cestaro Roberta, Fattori Cristina, Zago Susanna
Collaboratori : altri docenti di classe. Docenti della scuola dell’infanzia.

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Cosa fanno gli studenti	Cosa fanno i docenti	Esiti/Prodotti osservabili	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la Verifica e Valutazione
1 Condivisione di senso e avvicinamento al compito	-Ricordano l’esperienza vissuta l’anno precedente durante la visita alla scuola primaria	-Stimolano la discussione e il recupero delle informazioni rispetto a quel giorno -Introducono il “memory” come possibile gioco da usare	-Cartellone con foto dell’incontro e/o materiali prodotti l’anno prima	2h/tecn o it.	-Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere	-Griglia di osservazione -Rubrica di processo
	-Giocano esplorando un “memory”	-Consegnano il gioco ai bambini -Osservano le dinamiche relazionali instaurate			-Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del gioco	
	-Esprimono idee sul gioco; sulla facilità o difficoltà d’uso; sul possibile uso con i bambini più piccoli	-Stimola la discussione in relazione al gioco -Raccoglie le idee	-Foglio A3 con le idee/dubbi espressi dai bambini		-Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere	
	-Ascoltano e interagiscono tra loro e con l’insegnante	-Condivide in maniera interattiva la “consegna agli studenti”			-Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere	
2 Verifica ex ante: valutazione diagnostica	-Eseguono le prove	-Prepara le prove per la valutazione dei prerequisiti -Spiega le consegne -Raccoglie -Corregge.	-“PortfolioUDA” raccolta delle prove effettuate: *i test; *il coniglio ² SMEMORYNO ; *pepe-sale origami ³	2h/tec 2h/ it. 1h/arte	-Sa ascoltare in modo attivo e sa eseguire una consegna -Sa usare in modo appropriato strumenti e materiali proposti (colla, pastelli)	-Griglia di osservazione -Test a scelta multipla e test vero/falso. -Esercizio di manualità fine: ritaglia, piega, colora

² Si veda coniglio da ritagliare allegato 1

³ Si veda “pepe-sale” allegato 2

STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA “Gioco a costruire... Il memory delle fiabe” – Scuola Primaria – Classe prima. Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.	Pag 9 di 9
--	-------------------

					/pennarelli forbice e mani)	-Esercizio di piegatura carta
3 Avvio dell'attività: laboratorio esplorativo	-Piccolo Gruppo per esplorazione del gioco: *individuano le parti costitutive del memory, *denominano tali parti. *Individuano ed esprimono le regole del gioco. *stimano la durata del tempo medio per giocare Condivisione nel gruppo classe.	-Guida l'esplorazione -Raccoglie i dati emersi. -Aiuta a fissare le regole del gioco.	-1 A3 delle parti costitutive -1 A3 cartellone delle regole da inserire nel "portfolioUDA"	2h/tec	-In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. -Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.	Griglia di osservazione Rubrica di processo
	Utilizzano varie tipologie di memory durante le ricreazioni.	-Aiuta a fissare le regole del gioco.			- Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.	
4a Laboratorio: "Le fiabe"	-Nel gruppo classe ascoltano la lettura dell'insegnante.	-Legge almeno due fiabe classiche usando tecniche di lettura animata	-1 A3 piegato in 8 parti con i disegni dei vari elementi	4h/Ita.	-Legge (ascolta) testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni	-Griglia di osservazione (o rubrica di processo)
	-Partecipano alla conversazione guidata per l'individuazione	-Attraverso domande e analisi del testo *promuove	-1 mappa concettuale sulla fiaba e i suoi elementi		-Riconosce gli elementi costitutivi di una fiaba.	-Scheda a scelta multipla: *con

	degli elementi costitutivi delle fiabe.	l'acquisizione degli elementi costitutivi: ambiente protagonista personaggi buoni personaggi cattivi oggetti magici *aiuta ad individuare tali elementi costanti nelle diverse fiabe			-Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.	immagini; *immagini e parole; * solo parole o frasi -Mappa concettuale incompleta da completare -Rubrica di processo -Scheda di valutazione con emoji smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
4b Laboratorio "giOChiAmo insieme"	-In piccoli gruppi: *giocano al gioco dell'oca *discutono sulle regole. *recuperano informazioni già possedute riguardo al gioco. *ipotizzano un possibile foglio delle regole.	-Il docente prepara le istruzioni e i materiali per i gruppi di lavoro -Osserva	-1 foglio A3 che riporta le regole del gioco dell'oca da inserire nel "portfolioUDA	6h/ita	-Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni. -Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. -In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui.	-Griglia di osservazione -Rubriche di processo -Scheda di valutazione con emoji smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
	-Nel grande gruppo *raccontano quello che hanno fatto *presentano il loro foglietto delle regole	-Nel grande gruppo * raccoglie le ipotesi sul regolamento del gioco esplorato dai gruppi *le organizza *le scrive alla lavagna *le ricopia in stampato			-Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.	

		maiuscolo su un foglio A3				
4c laboratorio "Fantasia in costruzione" ⁴	-In piccolo gruppo: *esplorano giochi in scatola e deducono le funzioni delle varie parti. *leggono semplici istruzioni illustrate per realizzare piccole costruzioni di Lego o di perline.	-Conduce all'esplorazione delle parti costitutive di giochi in scatola e delle loro funzioni. -prepara le istruzioni e i materiali per i gruppi di lavoro	-oggetti costruiti con i mattoncini LEGO -oggetti ricostruiti con perline	6h/tec	-Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni -Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni. -Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del gioco	-Griglia di osservazione -scheda di valutazione con emoji ⁵ -scheda di autovalutazione e con emoji smile -rubrica di processo
	In grande gruppo: *ogni gruppo presenta il lavoro svolto, leggendo alla classe le istruzioni usate * gli alunni seguono e condividono la pianificazione guidata delle azioni svolte attraverso semplici diagrammi di flusso	-conduce la classe nella realizzazione di un diagramma di flusso utile alla pianificazione.	-1 A3 con diagramma di flusso per la pianificazione circa la costruzione di giochi		-Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.	-Rubrica di processo -Scheda di valutazione con emoji smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
	In piccolo gruppo *esplorano materiali diversi in particolare carta e	-Conduce esperienze manipolative espressive con materiali cartacei di diverse forme e		3h/arte	- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue in base	-Rubrica di processo -Scheda di valutazione con emoji

⁴ Questo laboratorio è articolato in tre "microlaboratori" che vanno svolti nelle tre settimane a loro dedicate. Sono attinenti a discipline diverse, ma fanno riferimento alla stessa tipologia e possono essere svolti sia in parallelo (per classi aperte) che all'interno della propria classe durante lo spezzone orario.

⁵ Questa scheda e quella consegnata ai bambini hanno gli stessi indicatori, vanno spiegate fin da subito e poi, una volta compilate dall'insegnante e dall'alunno, discusse insieme, secondo modalità che permettono di mettere in atto meccanismi fondamentali di autoriflessione e valutazione sulla propria performance e sul proprio apprendimento.

	<p>cartoncino</p> <p>* Li classificano secondo criteri di spessore, colore, capacità di assorbire i liquidi</p> <p>*Realizzano un manufatto cartaceo seguendo le indicazioni date</p> <p>illustrate date</p>	spessori.			alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.	smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
	<p>In grande gruppo - ascoltano la lezione</p> <p>-applicano quanto appreso a situazioni diverse</p> <p>-interpretano semplici diagrammi di flusso</p>	<p>-Spiega i diagrammi di flusso</p> <p>-prepara degli esempi</p> <p>-guida la discussione e l'analisi dell'argomento</p>		2h/mat	<p>- Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività.</p> <p>-Sa ascoltare in modo attivo ed eseguire una consegna</p>	<p>-Esercitazione con l'uso dei diagrammi di flusso</p> <p>-Rubrica di processo</p> <p>-Griglia di osservazione</p>
5 Compito significativo	<p>In coppia</p> <p>-scelgono la fiaba</p> <p>-individuano: ambiente protagonista personaggi buoni personaggi cattivi oggetti magici</p>	<p>Predisporre il setting, individua le coppie, prepara le consegne illustrate.</p>		2h/ita	<p>-Sa ascoltare in modo attivo ed eseguire la consegna.</p> <p>-Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni</p> <p>-Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del gioco</p>	<p>-Griglia di osservazione</p> <p>-Rubrica di processo</p>
	<p>In coppia:</p> <p>Realizzano le carte "Memory delle fiabe"</p>	<p>Predisporre il setting e prepara gli strumenti necessari.</p> <p>Supervisiona le coppie di lavoro</p>	<p>-1 A3 che riporti i sei elementi da riprodurre sulle carte</p> <p>-6 coppie di carte per il "Memory"</p>	3h/tec	<p>- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>-utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione</p>	<p>-Rubrica di prodotto</p> <p>-Rubrica di processo</p> <p>-Scheda di valutazione con emoji smile</p> <p>-scheda di autovalutazione e con emoji smile</p>

STRUMENTI DI DIDATTICA PER COMPETENZE: UDA "Gioco a costruire... Il memory delle fiabe" – Scuola Primaria – Classe prima.
Coordinatore: Barbara Bevilacqua. Gruppo di lavoro: Roberta Cestaro, Cristina Fattori, Susanna Zago.

					e la realizzazione di semplici prodotti (anche di tipo digitale) -Sa ascoltare in modo attivo ed eseguire la consegna -Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del lavoro	
	In coppia: -Costruiscono la scatola regalo	Predisporre il setting e prepara gli strumenti necessari. Supervisiona le coppie di lavoro.	-scatola decorata	2h/arte	-utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti (anche di tipo digitale) -fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi -Sa ascoltare in modo attivo ed eseguire la consegna -Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del lavoro	-Rubrica di prodotto -Rubrica di processo -Scheda di valutazione con emoji smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
	Individualmente - registrano le istruzioni del gioco	Predisporre il setting e prepara la strumentazione per la registrazione audio (registratore mp3, chiavetta usb e computer).	chiavetta usb con le istruzioni del gioco registrate (da inserire nella scatola)	2h/tec	-Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del lavoro	
	6a 1°giornata dell'accoglienza/continuità	Alla scuola dell'infanzia: -Ricevono il benvenuto -giocano con i giochi proposti dai bambini della scuola	- accompagna i bambini -scatta le foto	-1 foto di gruppo da inserire nel "portfolio UDA"	2h	-Assume comportamenti rispettosi di sé e degli altri soprattutto durante le fasi del gioco - Partecipa

	dell'infanzia -condividono il momento della merenda				attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività. -Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. -Assume comportamenti rispettosi di sè, degli altri, dell'ambiente	smile -scheda di autovalutazione e con emoji smile
6b 2°giornata dell'accoglienza/continuità	Alla scuola primaria: -Accolgono i bambini grandi della scuola dell'infanzia -Presentano il lavoro svolto -Regalano le scatole del Memory -Giocano insieme ai bambini durante la merenda	- accoglie con i bambini gli ospiti -scatta le foto	-1 foto di gruppo da inserire nel "portfolio UDA"	2h		

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Fasi	Tempi							
	1^ sett.	2^ sett.	3^ sett.	4^ sett.	5^ sett.	6^ sett.	7^ sett.	8^ sett.
1 Condivisione di senso	1h tecn. 1h ital							
2 Prove ex ante valutazione diagnostica		2h tecn 2h ita						
3 Avvio dell'attività: laboratorio esplorativo			2h tecn.					
4 laboratori								
4a				2h ita	2h ita			
4b					2h ita	2h ita		
4c				2h mat	2h tecn	2h tecn		
5 Compito significativo							1) 2h ita 2) 5h tecn	
6a – 6b giornate dell'accoglienza								tutte le inseg.
1° "Ritorno all'infanzia"								2h
2° "verso la primaria"								2h

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE

La presente relazione è compilata in grande gruppo con la guida della maestra

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali sono state le difficoltà che hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento (vignette con bambino)

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto: griglia individuale con una – due – tre- quattro emoji smile

Rubrica di processo: valutazione della competenza

Competenza chiave focus: competenza di base in scienza e tecnologia.

Competenza specifica: progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

Evidenze della competenza	Livello 1 Iniziale	Livello 2 Base	Livello 3 Intermedio	Livello 4 Avanzato
Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.	Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione con l'aiuto di un adulto o di un compagno.	Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione con domande guida; smonta giochi noti e li rimonta con qualche suggerimento da parte dell'insegnante e/o dei compagni.	Conosce e Utilizza in autonomia manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa coglierne la funzione fondamentale; smonta e rimonta giochi noti con autonomia.	Conosce e utilizza in autonomia manufatti e strumenti tecnologici di uso comune; li distingue e sa descriverne con sicurezza la funzione; smonta e rimonta giochi anche non noti con autonomia.
Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità o rischi.	Sostenuto da domande-stimolo descrive una scelta di tipo tecnologico	Su richiesta tenta delle ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.	Fa ipotesi in modo autonomo sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico,	Fa ipotesi in modo autonomo sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo , responsabilmente, opportunità o rischi.
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti e usa comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni	Utilizza risorse materiali per la realizzazione di semplici prodotti secondo precise istruzioni; usa semplici procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi con l'aiuto dell'insegnante.	Sa utilizzare risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti; comunica e usa semplici procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi .	Sa utilizzare adeguate risorse materiali e informative, per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale; usa in autonomia comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.	Utilizza con sicurezza/disinvoltura e responsabilità adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale, mostrando creatività; usa in autonomia comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni e offrendo apporti personali significativi.

Rubrica di processo: valutazione della competenza

Competenza chiave **correlata**: competenze sociali e civiche.

Competenze **specifiche**:

- assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria;
- sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé e rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo;
- comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle

Evidenze della competenza	Livello 1 Iniziale	Livello 2 di Base	Livello 3 Intermedio	Livello 4 Avanzato
Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere (rispetto delle regole).	Guidato dall'insegnante partecipa a conversazioni in contesti familiari e tranquilli. Stimolato ascolta gli interventi dei compagni .	Partecipa alle conversazioni rispettando il turno di parola e ascolta gli interventi dei compagni in contesti tranquilli.	Durante le conversazioni in classe, in gruppo o in coppia rispetta i turni di parola e ascolta i compagni. Chiede spiegazioni dopo aver ascoltato, in contesti noti.	Durante le conversazioni in classe, in gruppo o in coppia, assume con continuità comportamenti rispettosi dei turni di parola, ascolta con interesse tutti i compagni e aspetta prima di chiedere anche in contesti non noti.
In gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Partecipa attivamente alle attività formali e non formali senza escludere alcuno dalla conversazione	Con la guida dell'insegnante e in contesti noti e familiari, fa qualche proposta. Nel piccolo gruppo ascolta le opinioni che esprimono i compagni.	In contesti familiari e in piccolo gruppo fa proposte e collabora con i compagni su richiesta .	Nei lavori di gruppo fa proposte, rispetta le idee altrui, collabora e presta aiuto ai compagni	In situazioni anche non note e competitive sa fare proposte costruttive nel lavoro di gruppo, rispetta i compagni e le loro opinioni e sa mettere in atto comportamenti di aiuto nei confronti di tutti, al di là della diversa provenienza, cultura, condizione o simpatia, in modo responsabile e rispettoso dei diversi ruoli

<p>Assume le conseguenze dei propri comportamenti senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente</p>	<p>Utilizza materiali e risorse proprie e degli altri seguendo le indicazioni dell'adulto.</p>	<p>Utilizza materiali e risorse proprie e degli altri seguendo le indicazioni dell'adulto. Con l'aiuto dell'insegnante accetta piccole frustrazioni</p>	<p>In contesti noti e non noti, utilizza con cura e responsabilità materiali e risorse proprie e degli altri, assumendo comportamenti corretti.</p>	<p>In contesti noti e non noti, utilizza con cura e responsabilità materiali e risorse proprie e degli altri. Assume comportamenti corretti e accetta gli insuccessi.</p>
---	--	---	---	---

Rubriche di valutazione di prodotto

Prodotto: scatola decorata per contenere il Memory da regalare ai bambini della scuola dell'infanzia⁶

Evidenze del prodotto	Livello 1 Iniziale	Livello 2 di Base	Livello 3 Intermedio	Livello 4 Avanzato
QUALITÀ E FUNZIONALITÀ Realizzare prodotti completi Rispondere alle consegne	Il prodotto realizzato con aiuto è completo degli elementi basilari	Il prodotto è completo degli elementi basilari	Il prodotto è completo e rispondente alle consegne	Il prodotto è completo e rispondente alle consegne. Sono presenti delle aggiunte e dei miglioramenti personali che ne facilitano l'uso, denotando creatività e attenzione.
ESTETICA E ORIGINALITÀ Curare il prodotto	Il prodotto realizzato con aiuto è curato in modo essenziale	Il prodotto è curato in modo essenziale	Il prodotto è curato e soddisfa i canoni estetici richiesti	Il prodotto è molto curato e presenta personalizzazioni per quanto riguarda estetica, cura dei dettagli, creatività e fantasia

Prodotto: n° sei coppie di carte per il Memory relativo ad una fiaba classica

Evidenze del prodotto	Livello 1 Iniziale	Livello 2 di Base	Livello 3 Intermedio	Livello 4 Avanzato
EFFICACIA Raggiungere lo scopo	Il prodotto realizzato con aiuto raggiunge lo scopo almeno per gli aspetti più importanti	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo almeno per gli aspetti più importanti	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo	Il prodotto realizzato raggiunge lo scopo in modo efficace
FUNZIONALITÀ Realizzare prodotti completi	Il prodotto realizzato con aiuto è completo degli elementi basilari	Il prodotto è completo degli elementi basilari	Il prodotto è completo	Il prodotto è completo e presenta dei miglioramenti personali adeguati
QUALITÀ Rispondere alle consegne	Le caselle realizzate con aiuto sono abbastanza curate	Le caselle sono abbastanza curate nell'aspetto grafico. Sono stati usati i materiali a disposizione e le tecniche	Le carte sono curate nell'aspetto grafico. Sono stati utilizzati i materiali in modo	Le carte presentano scelte originali nelle forme e nei colori, sono molto curate

⁶ Rubrica per la valutazione del prodotto da condividere con i bambini per orientarli nel lavoro. Poiché la strumentalità della lettura può ancora non essere ben padroneggiata, è consigliabile accompagnare la spiegazione con esempi pratici. L'insegnante potrebbe proprio utilizzare una scatola e far vedere ai bambini come procedere nella parziale realizzazione del manufatto passo dopo passo.

	nell'aspetto grafico.	in forma basilare.	appropriato e applicate le tecniche apprese	nell'aspetto grafico. Sono stati utilizzati i materiali in modo creativo e messe a frutto le tecniche grafiche apprese.
ESTETICA E ORIGINALITÀ Curare il prodotto	Il prodotto realizzato con aiuto è curato in modo essenziale	Il prodotto è curato in modo essenziale	Il prodotto è curato e soddisfa i canoni estetici richiesti	Il prodotto è molto curato e presenta personalizzazioni originali dell'aspetto estetico

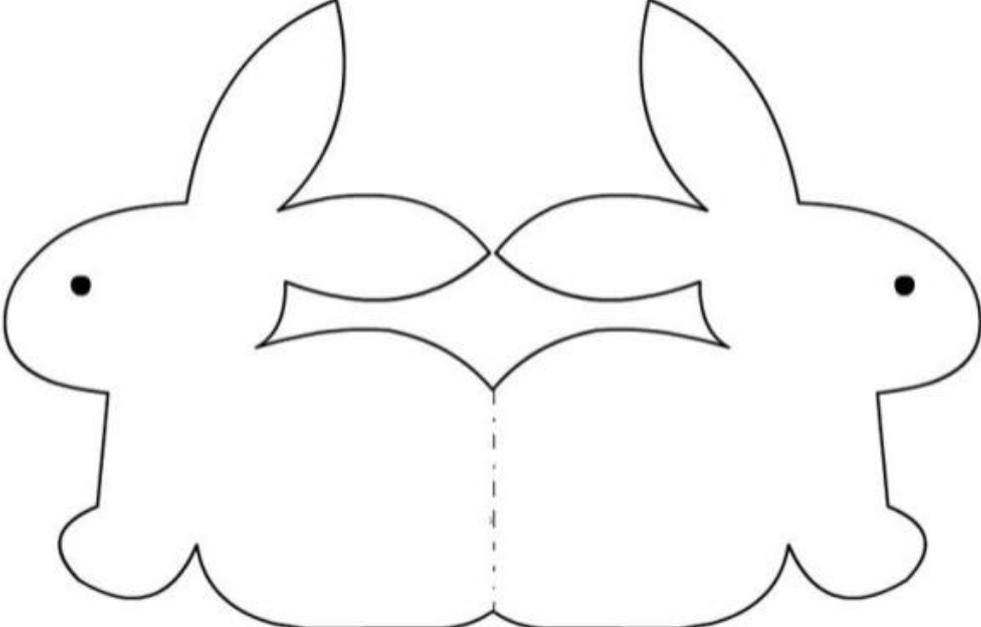
Esempio di autovalutazione con emoji smile

Sono riuscito a fare tutte le cose  Ritieni di averle fatte tutte bene? Che cosa hai imparato? Ci sono cose che pensi avresti potuto fare meglio?

sono riuscito a fare metà cose  Quali? Come mai le altre no? Quali difficoltà?

sono riuscito a fare una cosa  Quale? Come mai le altre no? Quali difficoltà?

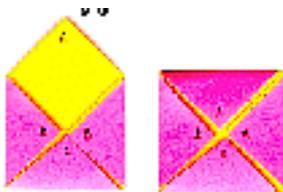
ALLEGATO 1:

NOME	CLASSE	DATA
<p>AIUTA IL CONIGLIO SMEMORYNO A UNIRE LE DUE PARTI:</p> <ul style="list-style-type: none">-RITAGLIA-PIEGA LUNGO LA LINEA TRATTEGGIATA-INCOLLA LE DUE PARTI-COLORA CON IL GRIGIO IL CONIGLIO-COLORA CON IL ROSA LE ORECCHIE 		

ALLEGATO 2:

SALE PEPE

Piegare le 4 punte A-B-C-D verso l'interno come nell'immagine.



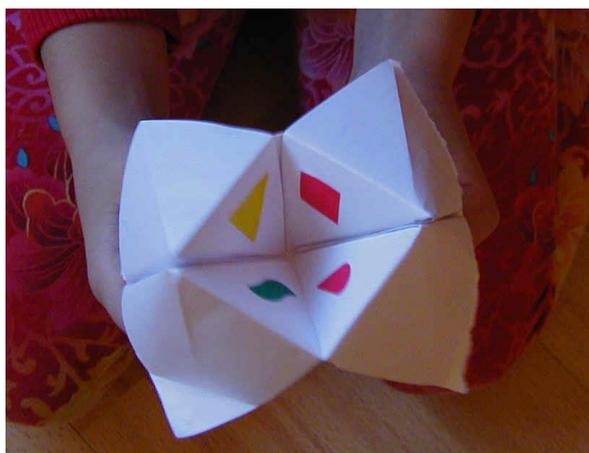
Capovolgere il lavoro in modo da mettere le punte ripiegate contro il tavolo.



Ripiegare le 4 nuove punte A-B-C-D verso il centro.



Decorare ogni semi-punta con un motivo o un colore diverso.



ALLEGATO 3:

Esempio di possibile scheda autovalutazione: gradimento delle attività proposte

A SCUOLA MI PIACE	TANTO 	POCO 	PER NIENTE 
 ASCOLTARE FIABE			
 DISEGNARE			
 COLORARE			
 RITAGLIARE			
 GIOCARE CON I GIOCHI DA TAVOLO			
 LAVORARE DA SOLO			
 LAVORARE IN COPPIA			
 LAVORARE IN GRUPPO			