

# **UNITÀ DI APPRENDIMENTO “PAROLE IN GIOCO”**

Comprendente:

UDA  
CONSEGNA AGLI STUDENTI  
PIANO DI LAVORO  
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

## UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione</b>	<b>PAROLE IN GIOCO</b>
<b>Compito significativo e prodotti</b>	Nella/e giornata/e di accoglienza previste dal progetto di Continuità tra Infanzia e Primaria gli alunni della primaria propongono ai futuri compagni <b>un gioco a coppie</b> dando loro indicazioni verbali su come realizzarlo.
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
Comunicazione nella madrelingua: padroneggia gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.  Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).
Competenza sociale e civica: sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto della diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.  Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.
Spirito di iniziativa e intraprendenza: – assumere e portare a termine compiti e iniziative; – effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.	Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.  Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.  Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto.
<b>Abilità</b> <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i>	<b>Conoscenze</b> <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
Prendere la parola in un dialogo rispettando i turni di parola. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola.	Principali strutture della lingua italiana (struttura della frase) Principi essenziali di organizzazione del discorso regolativo Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali.

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in classe.
Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	I ruoli e la loro funzione. Fasi di un'azione.
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni della classe prima della primaria
<b>Prerequisiti</b>	
<b>Fasi di applicazione</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inserire il compito autentico nel progetto di Continuità e condividerlo con le insegnanti dell'Infanzia</li> <li>2. Condividere con gli alunni il percorso e l'obiettivo</li> <li>3. Fare una ricerca dei giochi possibili</li> <li>4. Predisporre i materiali per svolgere giochi</li> <li>5. Individuare spazi e tempi in cui effettuare i vari giochi e verificarne la disponibilità</li> <li>6. Sperimentare vari giochi: a gruppi, a coppie., a squadre, da soli..</li> <li>7. Proporre mediatori didattici</li> <li>8. Verbalizzare le azioni dei giochi svolti, ordinandole e narrandole in sequenza</li> <li>9. Sperimentare le modalità relazionali adeguate al contesto e alle persone</li> <li>10. Sperimentare l'assunzione di ruoli e responsabilità</li> <li>11. Pianificare con gli alunni la loro partecipazione alla giornata</li> <li>12. Decidere che gioco proporre</li> <li>13. Partecipare attivamente all'attività di accoglienza</li> <li>14. Riflettere sull'esperienza vissuta evidenziando i punti critici e di forza</li> </ol>
<b>Tempi</b>	Settembre/maggio
<b>Esperienze attivate</b>	Vedi fasi di lavoro
<b>Metodologia</b>	Vedi fasi di lavoro
<b>Risorse umane interne esterne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docenti della classe</li> <li>• Docenti della classe e dell'infanzia</li> <li>• Figura strumentale della continuità</li> <li>• Collaboratore scolastico</li> </ul>
<b>Strumenti</b>	Vedi fasi di lavoro
<b>Valutazione</b>	Vedi fasi di lavoro

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

## LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

**1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

**2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

**3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

### CONSEGNA AGLI STUDENTI

Durante tutto l'anno abbiamo conosciuto e sperimentato diversi giochi.

In occasione della visita dei bambini della scuola dell'infanzia, ognuno di voi avrà 45 minuti di tempo, dalle 9:15 alle 10:00, per accogliere in salone i bambini salutandoli, prendere per mano un bambino e formare così una coppia.

Poi ciascuno di voi si presenterà all'amico, mettendolo a proprio agio e gli spiegherà un gioco che ha scelto da condividere con lui.

Gli spiegherà lo spazio nel quale vi sarà consentito muovervi, lo scopo del gioco, i preparativi, le regole del gioco.

Le informazioni dovranno essere date con frasi semplici e chiare.

In queste due mattine dovrete scegliere il gioco e predisporre i materiali che vi serviranno.

Al termine vi sarà chiesto di riferire le vostre impressioni/valutazioni all'insegnante.

## PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore:
Collaboratori :

### 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
<b>Inserire il compito autentico nel progetto di Continuità e condividerlo con le insegnanti dell'Infanzia</b>		Un docente di classe comunica al Referente per la Continuità di inserire il compito autentico nel progetto di Continuità.	Calendario degli impegni comuni.	2 ore		
<b>Condividere con gli alunni il percorso e l'obiettivo</b>	Ascoltano la presentazione dell'insegnante Collegano la l proposta alla loro esperienza precedente Pongono domande Formulano ipotesi sulle fasi di lavoro da affrontare	Dispone gli alunni in cerchio e presenta l'idea di accogliere i compagni dell'infanzia con un gioco attiva e coordina una conversazione per raccogliere le loro proposte	Partecipazione attiva al circle time  Cartellone con disegni	30 minuti  2 ore	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.  Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente	<b><u>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE</u></b> , con i seguenti indicatori:  - Il rispetto del turno nel circle-time  - la qualità dell'ascolto

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

	<p>Disegnano in un cartellone le azioni da compiere disposte su una linea del tempo Lavorano in coppia o in piccoli gruppi</p>	<p>Inizia a far emergere le regole importanti per riuscire a discutere in gruppo Consegna i materiali per il disegno e li invita a disegnare le fasi individuate inserisce i disegni pro dotti sulla linea del tempo</p>			<p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p>	<p>- la qualità della partecipazione al circle-time (<i>pertinente/non pertinente; spontanea/stimolata dall'insegnante</i>)</p> <p>Rispetto dei tempi rispetto al compito (per il lavoro del cartellone).</p> <p><b><u>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEL CIRCLE-TIME</u></b></p> <p>(<i>come ho partecipato, come ho ascoltato, come mi sono sentito...</i>, anche utilizzando icone o emoticons)</p> <p><b><u>GRIGLIE PER LA VALUTAZIONE TRA PARI RISPETTO AL MODO DI PARTECIPARE AL CIRCLE-TIME</u></b> (si può pensare a</p>
--	--	--	--	--	---	---

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

						una semplice tabella a doppia entrata, con i nomi dei bambini da un lato e con l'icona delle orecchie per l'ascolto e un cerchio per la capacità di stare o non stare nel cerchio...). Gli alunni vanno invitati a valutare i loro compagni nella situazione del cerchio (per esempio utilizzando delle emoticons).
<b>Fare una ricerca dei giochi possibili</b>	Riferiscono i giochi che conoscono e quelli che preferiscono Ogni alunno rappresenta graficamente il gioco che preferisce Chiedono ad un adulto di riferimento di spiegare loro qualche gioco di movimento	Presenta i giochi che giocava lui da piccolo Coordina la conversazione raccogliendo le idee Stimola e guida la classificazione Invidua con gli alunni che caratteristiche devono avere i giochi da presentare	<i>Lista</i> dei giochi. Disegno dei giochi.	2 ore	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.  Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio	<b>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE</b> con i seguenti indicatori:  - Il rispetto del turno nella conversazione  - la qualità della partecipazione alla conversazione  - la qualità dell'esposizione (lessico, chiarezza)

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

					e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).	espositiva...)  STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.
<b>Predisporre i materiali per svolgere giochi</b>	Scelgono il gioco da sperimentare nella settimana. Prendono i materiali che servono e li riordinano alla fine del gioco	Procura i materiali per i diversi giochi Assegna gli incarichi e li fa svolgere a rotazione. Fa riflettere sulle regole da rispettare per usare i materiali in modo efficace.	Nome dei giochi da sperimentare.  I materiali classificati per gioco.  I materiali risposti in ordine	30 minuti	Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.  Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.	<b><u>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE</u></b> con i seguenti indicatori:  - capacità di scegliere i materiali utili per il gioco  - capacità/qualità/rispon-sabilità nel riordinare i materiali alla fine del gioco.  <b><u>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.</u></b>
<b>Individuare spazi e tempi in cui effettuare i vari giochi e verificarne la</b>	Partecipano ad una visita degli ambienti della scuola. Propongono gli spazi idonei a	Accompagna i bambini nella visita coinvolgendoli nelle operazioni di orientamento e	Immagine mentale degli spazi della scuola.  Rappresentazione	1 + 2 ore	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.	<b><u>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE</u></b> con i seguenti indicatori:

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.



<b>disponibilità</b>	<p>realizzare i giochi individuano nella scansione settimanale i momenti adeguati per sperimentare i giochi. Ipotizzano le alternative possibili per quanto riguarda luoghi e tempi. Colorano una mappa della scuola con i luoghi scelti e segnano nel calendario di classe i tempi.</p>	<p>nella descrizione degli ambienti, considerando la loro funzione. Chiede di produrre una mappa personale con gli spazi della scuola e la fa confrontare con una convenzionale. Guida la conversazione per individuare tempi e spazi adeguati. Verifica l'effettiva disponibilità degli spazi e chiede ai bambini un'alternativa.</p>	<p>della settimana con i momenti e gli spazi più adeguati ai giochi.  Un elenco di ipotesi alternative.  Una mappa colorata della scuola.</p>		<p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comportamenti tenuti durante la visita (che comprende momenti informali, di transito attraverso i corridoi, i piani della scuola, il modo di interagire con le varie classi...).</li> <li>- Capacità di proporre spazi e tempi dell'organizzazione scolastica adeguati a sperimentare giochi.</li> <li>- Capacità di individuare alternative possibili per quanto riguarda luoghi e tempi.</li> </ul> <p><b><u>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.</u></b></p>
----------------------	--	--	---	--	--	---

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

<b>Sperimentare vari giochi: a gruppi, a coppie., a squadre, da soli.. e</b>	<p>Giocano e illustrano i giochi che hanno fatto.</p> <p>Esprimono il proprio vissuto rispetto al gioco e individuano i motivi di soddisfazione o disagio.</p> <p>Discutono in situazione di circle time e si autovalutano utilizzando le smile.</p>	<p>Coordinano e guidano i giochi.</p> <p>Facilitano l'esposizione dei vissuti nel circle time e li registrano.</p> <p>Predispongono un cartellone per l'autovalutazione con l'uso delle smile.</p>	<p>Capacità di partecipare attivamente i giochi.</p> <p>Capacità di esprimere verbalmente soddisfazione o disagio.</p> <p>Capacità di partecipare al circle time e di autovalutarsi utilizzando lo smile.</p>	100 ore annue	<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).</p> <p>Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p><b><u>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE,</u></b> con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il rispetto del turno nel circle-time</li> <li>- la qualità dell'ascolto</li> <li>- la qualità della partecipazione al circle-time</li> </ul> <p><i>(pertinente/non pertinente; spontanea/stimolata dall'insegnante...)</i></p> <p>la capacità di esprimere il proprio vissuto di soddisfazione o disagio</p> <p><b><u>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEL CIRCLE-TIME</u></b></p> <p><i>(come ho partecipato, come ho ascoltato, come mi sono sentito..., anche utilizzando icone o emoticons)</i></p>
--	--	--	---	---------------	--	---

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

<b>Proporre mediatori didattici</b>	<p>Osservano i mediatori proposti</p> <p>-Sperimentano i vari mediatori per acquisire il lessico specifico e per costruire una rappresentazione mentale del gioco.</p> <p>Iniziano a riflettere sull'utilità dei mediatori.</p>	<p>Propongono i mediatori visivi: foto scattate durante i giochi, immagini, semplici mappe, schemi anche con immagini...</p> <p>Propongono altri linguaggi per garantire l'inclusione: canzoni, mimo...</p> <p>Stimolano la riflessione sul gradimento dei mediatori</p>	<p>Capacità di usare i mediatori .</p> <p>Capacità di riflettere sui mediatori proposti.</p>	10 ore	Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.	<p><b><u>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE</u></b>, con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacità di sperimentare i vari mediatori</li> <li>- capacità di riferire l'utilità di un certo mediatore rispetto al proprio modo di apprendere.</li> </ul> <p><b><u>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.</u></b></p>
<b>Verbalizzare le azioni dei giochi svolti, ordinandole e narrandole in sequenza.</b>	Fruiscono dei mediatori didattici per riordinare le sequenze del gioco.	Mostrano agli alunni come verbalizzare un'esperienza di gioco, con e senza	Capacità di riordinare in sequenza .	10 ore	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli	GRIGLIE DI OSSERVAZIONE, con i seguenti indicatori:

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

	Verbalizzano con l'aiuto dei mediatori le varie fasi del gioco, esplicitandone contestualmente le regole.	mediatori. Invitano gli alunni a raccontare verbalmente le singole azioni e successivamente a esporre tutta la sequenza del gioco.	Capacità di verbalizzare la singola fase, la sequenza e la regola di funzionamento del gioco.		interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.  Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).	- la capacità di riordinare le sequenze del gioco utilizzando anche i mediatori.  - la capacità di verbalizzare le varie fasi del gioco, esplicitandone contestualmente le regole.  STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.
<b>Sperimentare le modalità relazionali adeguate al contesto e alle persone</b>	Giocano impegnandosi a rispettare le regole della convivenza, attivando comportamenti rispettosi, incoraggianti e proattivi.  Partecipano all'attività di autovalutazione e condivisione dei comportamenti prosociali.	Osservano e forniscono feedback contestuali positivi Organizzano i bambini, alla fine del gioco, in circle time per far emergere i comportamenti che hanno provocato benessere o disagio.	Capacità di agire le regole della convivenza.  Partecipare ad attività di autovalutazione.	10 ore	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.  Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.	GRIGLIE DI OSSERVAZIONE con i seguenti indicatori:  - comportamenti e atteggiamenti manifestati durante il gioco: rispetto delle regole...  - partecipa all'attività di autovalutazione dei comportamenti

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

					<p>che hanno provocato benessere o disagio.</p> <p>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEL CIRCLE-TIME (come ho partecipato, come ho ascoltato, come mi sono sentito..., anche utilizzando icone o emoticons)</p> <p>GRIGLIE PER LA VALUTAZIONE TRA PARI RISPETTO AL MODO DI PARTECIPARE AL CIRCLE-TIME (si può pensare a una semplice tabella a doppia entrata, con i nomi dei bambini da un lato e con l'icona delle orecchie per l'ascolto e un cerchio per la capacità di stare o non stare nel cerchio...). Gli</p>
--	--	--	--	--	--

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

						alunni vanno invitati a valutare i loro compagni nella situazione del cerchio ( per esempio utilizzando delle emoticons).
<b>Sperimentare l'assunzione di ruoli e responsabilità</b>	<p>Nel gioco sperimentano il ruolo contestualmente assegnato e ne assumono la conseguente responsabilità.</p> <p>Partecipano alle attività di circle time.</p>	<p>Inizialmente individuano, illustrano e assegnano a rotazione i ruoli.</p> <p>Assumono il ruolo di coach, sostenendo, incoraggiando e contenendo gli alunni durante il gioco .</p> <p>Durante il circle time fanno emergere l'importanza di assumere ed esercitare con responsabile un ruolo nel gioco, valorizzando i comportamenti corretti.</p>	<p>Partecipazione al gioco rispettando il ruolo in modo responsabile.</p> <p>Capacità di partecipare attivamente al circle time.</p>	10 ore	<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p>	<p>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacità di sperimentare il ruolo assegnato e di assumersi la conseguente responsabilità.</li> </ul> <p>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE DEL CIRCLE-TIME</p> <p>(come ho partecipato, come ho ascoltato, come ho assunto il ruolo nel gioco..., anche utilizzando icone o emoticons)</p>
<b>Pianificare con gli alunni la loro</b>	Prendono visione del programma	Consegna e illustra il programma della	Capacità di ascoltare in modo	2 + 2 ore	Interagisce in modo efficace in diverse	GRIGLIE DI OSSERVAZIONE

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN,DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

<p><b>partecipazione alla giornata</b></p>	<p>della giornata fornito dall'insegnante.</p> <p>Ascoltano le informazioni dell'insegnante sul compito da svolgere e pongono eventuali domande di chiarimento.</p> <p>Verbalizzano le modalità possibili che immaginano per il loro intervento.</p>	<p>giornata.</p> <p>Richiamano brevemente il compito autentico che gli alunni dovranno svolgere e le fasi principali del percorso realizzato.</p> <p>Chiede agli alunni di immaginare come si potrebbe svolgere il loro intervento nell'insieme delle attività previste dalla giornata.</p>	<p>attivo e di comprendere.</p> <p>Capacità di immaginare e relativa verbalizzazione.</p>		<p>situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p>	<p>con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il rispetto del turno nella conversazione</li> <li>- la qualità della partecipazione alla conversazione</li> <li>- la capacità di verbalizzare le diverse modalità per l'intervento.</li> </ul> <p>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.</p>
<p><b>Decidere che gioco proporre</b></p>	<p>Partecipano al confronto per la scelta, argomentando le motivazioni della decisione.</p> <p>Rappresentano graficamente la scelta.</p>	<p>Ricordano i giochi sperimentati e avviano un confronto per scegliere il gioco adeguato alla situazione.</p> <p>Raccolgono organizzano le rappresentazioni grafiche e sostengono la</p>	<p>Partecipazione attiva e corretta al confronto.</p> <p>Rappresentazione grafica della scelta operata.</p>	<p>2 + 2 ore</p>	<p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).</p> <p>Prende decisioni singolarmente e/o</p>	<p>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il rispetto del turno nella conversazione</li> <li>- la qualità della partecipazione alla conversazione</li> </ul>

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

		scelta finale.			condivise da un gruppo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la capacità di prendere decisioni argomentando le motivazioni della decisione.</li> </ul> <p>STRUMENTI PER L'AUTOVALUTAZIONE RISPETTO A QUESTA FASE DI LAVORO.</p>
<b>Partecipare attivamente alla giornata di accoglienza</b>	Svolgono il compito autentico.	<p>Danno la consegna agli alunni, la illustrano e rispondono ad eventuali domande e dubbi.</p> <p>Supervisionano la realizzazione del compito (coaching).</p> <p>Osservano e compilano delle griglie di rilevazioni delle evidenze precedentemente stabilite.</p>	Presentazione verbale del gioco nel rispetto delle regole di convivenza e del contesto .	2 ore	<p>Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al</p>	<p>RUBRICA DI PRESTAZIONE COSTRUITA A PARTIRE DAL COMPITO AUTENTICO E PENSANDO AGLI ALUNNI CONCRETI DELLA PROPRIA CLASSE, IN UN'OTTICA INCLUSIVA.</p>

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.



					computer...).	
<b>Riflettere sull'esperienza vissuta evidenziando i punti critici e di forza</b>	<p>Partecipano al circle time.</p> <p>Valutano l'esperienza e si autovalutano.</p>	<p>Coordinano il circle time metacognitivo.</p> <p>Somministrano uno strumento di autovalutazione.</p>	<p>Capacità di partecipare attivamente al circle time.</p> <p>Capacità di autovalutarsi.</p> <p>Strumento di autovalutazione compilato.</p>	2 ore	<p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.</p> <p>Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).</p> <p>Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>GRIGLIE DI OSSERVAZIONE, con i seguenti indicatori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il rispetto del turno nel circle-time</li> <li>- la qualità dell'ascolto</li> <li>- la qualità della partecipazione al circle-time (pertinente/non pertinente; spontanea/stimolata dall'insegnante...)</li> </ul> <p>STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E L'AUTOVALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEGLI ALUNNI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- come è stata l'esperienza (punti di forza e di debolezza)</li> </ul>

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

							- come ho svolto questo compito.
--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------

*PIANO DI LAVORO UDA*  
**DIAGRAMMA DI GANTT**

Tempi						
Fasi	Settembre/ottobre	Novembre/ dicembre	Gennaio/ febbraio	Marzo	Aprile	Maggio
1	<b>X</b>					
2	<b>X</b>					
3		<b>X</b>				
4		<b>X</b>				
5		<b>X</b>				
6		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
7		<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
8			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
9			<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

10			X	X	X	
11				X		
12					X	
13						X
14						X

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

**SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE  
dello studente**

**RELAZIONE INDIVIDUALE**

**Descrivi il percorso generale dell'attività**

**Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu**

**Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte**

**Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento**

**Cosa devi ancora imparare**

**Come valuti il lavoro da te svolto**

### Livelli di competenza – Rubrica

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere.	Se guidato e supportato aspetta il proprio turno prima di parlare ; ascolta se invitato individualmente dall'insegnante.	In contesti comunicativi conosciuti oppure nuovi ma ben strutturate rispetta il proprio turno prima di parlare; ascolta per breve tempo prima di chiedere, ripetendo schemi d'azione già sperimentati.	In situazioni comunicative nuove e poco strutturate rispetta generalmente il proprio turno prima di parlare e ascolta prima di chiedere.	In situazioni comunicative nuove e articolate rispetta sempre il turno prima di parlare; ascolta con attenzione e senza interrompere prima di chiedere.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato .	Comprende il compito se l'adulto gli fornisce esempi chiarificatori; si immagina qualche azione rispondendo a domande guida dell'adulto.	Comprende globalmente il compito e pone domande di conferma; immagina qualche azione del percorso; richiede supporto e confronto per sviluppare ipotesi percorribili.	Comprende il compito formulando qualche domanda di chiarificazione; immagina azioni del percorso e formula alcune ipotesi praticabili.	Comprende il compito, immagina azioni concatenate (percorso) e formula ipotesi praticabili.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Esponde oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazione al computer...).	Se guidato e stimolato dall'insegnante illustra nei tratti essenziali il gioco o alcune sue parti. Se sollecitato e supportato partecipa alla conversazione ed esprime i propri vissuti.	Illustra nei tratti essenziali oppure parzialmente il gioco. Esprime a volte i propri vissuti. Partecipa alla conversazione se stimolato dall'adulto.	Illustra globalmente il gioco utilizzando un lessico adeguato. Esprime i propri vissuti di soddisfazione o disagio. Partecipa alla conversazione apportando il proprio contributo con un linguaggio chiaro e completo.	Illustra il gioco in modo dettagliato, utilizzando un lessico adeguato. Esprime i propri vissuti di soddisfazione o disagio. Sostiene il proprio punto di vista con semplici argomentazioni.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente	Supportato dall'insegnante, sa ascoltare brevi e semplici presentazioni; se contenuto e/o stimolato, nel lavoro di coppia/gruppo interagisce in modo sufficientemente adeguato ed utilizza i materiali secondo la loro funzione	Sa ascoltare con sufficiente attenzione la presentazione dell'insegnante, nel lavoro di coppia/gruppo sa attivare comportamenti abbastanza corretti e rispettosi, sa utilizzare i materiali a disposizione in modo corretto e responsabile. Se necessario, si autoregola su suggerimento e modeling dell'insegnante o di un compagno.	Sa ascoltare con attenzione la presentazione dell'insegnante, nel lavoro di coppia/gruppo sa attivare comportamenti corretti e rispettosi, sa utilizzare i materiali a disposizione in modo corretto e responsabile.	Anche se intervengono elementi imprevisti e destrutturanti sa ascoltare con molta attenzione la presentazione dell'insegnante, nel lavoro di coppia/gruppo sa attivare sempre comportamenti corretti e rispettosi, sa utilizzare i materiali a disposizione in modo sempre corretto e responsabile.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Interagisce in modo efficace	L'alunno/a presta attenzione se guidato dall'adulto e interagisce in modo efficace con frequenti suggerimenti	L'alunno/a presta attenzione per tempi brevi e interagisce ripetendo schemi comunicativi già sperimentati.	L'alunno/a ascolta e interagisce in modo corretto e pronto.	L'alunno/a ascolta e interagisce in modo corretto, originale e per tempi prolungati. E' capace di autocontrollo di fronte a eventi imprevisi.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Sa prendere decisioni singolarmente e/o in gruppo	Sostenuto dai compagni o dall'insegnante si proietta in situazioni di gioco già sperimentate. In fase concreta, chiede suggerimenti per modificare e/o adeguare le fasi del gioco.	Si proietta in modo consapevole in situazioni di gioco semplici. Tende a lasciarsi influenzare dall'opinione degli altri. In situazioni concrete e conosciute prova a modificare e/o adeguare le fasi del gioco	Si proietta in modo consapevole nella situazione di gioco esprimendo in modo coerente e abbastanza autonomo la propria opinione. In situazioni concrete e nuove, modifica e/o adegua le fasi del gioco.	Si proietta in modo consapevole in situazioni di gioco articolate, sostenendo in modo coerente e autonomo la propria opinione. In situazioni di gioco, concrete e nuove, valuta ipotesi alternative e le applica per poter interagire positivamente con l'altro.

Evidenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto.	Attraverso mediatori iconici (stelline, faccine,...) attribuisce un punteggio da 1 a 5 a semplici indicatori (suggeriti/indicati dall'insegnante) sui propri agiti comunicativi e	Esprime (verbalmente o graficamente) e con l'aiuto di mediatori iconici o verbali: – gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno	Esprime (verbalmente o graficamente) con autonomia e coerenza: – gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno facilitato la relazione con i	Esprime (verbalmente o attraverso il disegno) con autonomia, padronanza, completezza e coerenza: – gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno

UDA "PAROLE IN GIOCO" – CLASSE 1^ PRIMARIA. COORDINATORE: RENATO TOMASELLA. GRUPPO DI LAVORO: LORENZA LAZZARIN, DANIELA MELOTTI, LIANA RESIDORI, COSETTA TOMAS, FRANCESCA ZABOTTI.

	<p>comportamentali.</p>	<p>facilitato la relazione con i compagni e l'esecuzione della consegna (giochi); con l'aiuto dell'insegnante individua altri contesti di utilizzo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno ostacolato la relazione con i compagni e l'esecuzione della consegna (giochi);</li> </ul> <p>con l'aiuto dell'insegnante individua e verbalizza agiti alternativi adeguati.</p>	<p>compagni e l'esecuzione della consegna (giochi); ne propone il riutilizzo in altre situazioni analoghe;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno ostacolato la relazione con i compagni e l'esecuzione della consegna (giochi);</li> </ul> <p>individua e verbalizza agiti alternativi adeguati da attivare in situazioni analoghe.</p>	<p>facilitato la relazione con i compagni e l'esecuzione della consegna (giochi); ne propone il riutilizzo pertinente in altre situazioni e/o contesti scolastici ed extrascolastici;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gli elementi verbali e non verbali da lui/lei messi in atto che hanno ostacolato la relazione con i compagni e l'esecuzione della consegna (giochi);</li> </ul> <p>esprime alternative comportamentali e comunicative adeguate da riproporre in altre situazioni e/o contesti scolastici ed extrascolastici.</p>
--	-------------------------	--	--	---