

COMPITO DI REALTÁ

UNITÁ DI APPRENDIMENTO RIFERITA ALLA SCUOLA PRIMARIA

FASE 1 - DATI GENERALI

Titolo/Denominazione	<i>Ogni gioco ha una soluzione: scopriamola insieme!</i>
Anno scolastico	2020/2021
Scuola	I. C. Corropoli - Colonnella - Controguerra
Classe	Quarte
Discipline coinvolte e o campi di esperienze	Lingua Italiana - Matematica - Tecnologia - Arte e immagine
Tempi di realizzazione	Maggio

FASE 2 - ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO PROGETTUALE

Analisi del target/classe. *Ogni team docente farà riferimento alla situazione della propria classe.*

Prerequisiti	Conoscere i principali giochi logici (cruciverba, crucipuzzle, rebus, quadrati magici, crittogramma...)
Risultati attesi in termini di prodotto	Progettazione e realizzazione di una raccolta di giochi enigmistici.

Consegna (compito):

immagina di dover creare una raccolta di giochi enigmistici da condividere con le altre classi dell'Istituto.

Scegli una tipologia di gioco e realizza una pagina della raccolta.

Competenze chiave attivate	Competenze disciplinari (fare riferimento al curriculum d'istituto)	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> Comunicare nella madrelingua 	<i>Scrivere testi in modo chiaro e coerente, legati alle esperienze e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.</i>	Scrivere semplici testi regolativi legati ad uno scopo concreto
<ul style="list-style-type: none"> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 	<i>Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che gli facciano intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</i>	<p>Pianificare e realizzare un prodotto descrivendo e documentando le procedure.</p> <p>Realizzare schemi e tabelle utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento spaziale.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Consapevolezza ed espressione culturale 	<i>Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</i>	Confrontare le proprie idee con i compagni, rispettando il punto di vista altrui.

<ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche • Imparare ad imparare 	<p><i>Partecipare in modo efficace, costruttivo e democratico alla vita del gruppo- classe, collaborando con gli altri.</i></p> <p><i>Gestire il proprio tempo, riflettere in modo critico sugli obiettivi, valutando il proprio percorso.</i></p>	<p>Utilizzare le proprie conoscenze; Attuare modalità di ricerca; Lavorare, in autonomia, in situazioni di apprendimento, portando a compimento il lavoro.</p>
--	--	--

Obiettivo di apprendimento	abilità	conoscenze	discipline
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici testi regolativi per uno scopo concreto • Pianificare e realizzare un prodotto descrivendo e documentando le procedure. <p>Realizzare schemi e tabelle utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento spaziale.</p>	<p><i>Produce testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfo-sintattico e lessicale.</i></p> <p><i>Progetta e costruisce semplici prodotti.</i></p> <p><i>Costruisce strumenti grafici per organizzare le conoscenze.</i></p> <p><i>Utilizza tecniche di produzione grafica in modo creativo e personale.</i></p>	<p><i>Struttura del testo regolativo</i></p> <p><i>Schemi, tabelle, numeri...</i></p> <p><i>Tecniche grafico-pittoriche.</i></p>	<p>LINGUA ITALIANA</p> <p>MATEMATICA</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>ARTE E IMMAGINE</p>

LA FASE 3 – ARTICOLAZIONE DEL LAVORO

Attività Fasi di lavoro	Metodologia e Strategie didattiche	Organizzazione del lavoro	Strumenti e ambiente
<p>1. Discussione collettiva di classe;</p> <p>2. Ricerca di giochi anche attraverso l'uso di internet;</p> <p>3. Scelta e progettazione del gioco da realizzare</p> <p>4. Rappresentazione grafica dei giochi;</p> <p>5. Condivisione della raccolta con gli alunni della classe e dell'Istituto.</p>	<p>Metodologie attive:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Problem posing; - Problem solving; - Condivisione del lavoro individuale prodotto con il resto della classe. <p>Procedure di Apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretazione • Elaborazione • Interazione • Realizzazione • Riflessione 	<p>L'insegnante organizza l'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Circle time (all'aperto e/o in palestra); - Lavoro di ricerca individuale; -attività di laboratorio -studio individuale 	<p>Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - libri; - ricettari; - interviste; - Internet; - lim; - Tablet; - Pc. <p>Ambiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aula; - cortile; - palestra;

FASE 4 -La valutazione dell'Uda

Fase di lavoro	Indicatori	Metodologia	Organizzazione: chi valuta	Strumenti
<p>Valutazione di processo</p> <p>Valutazione di prodotto</p>	<p>Elenco di indicatori riferiti agli obiettivi/competenze</p> <p>1.Comunicative</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendere il linguaggio - interpretare - elaborare - usare un linguaggio specifico <p>2.Socio/comportamentali</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare - collaborare - confrontarsi 	<p>Osservazione di processo riferita al</p> <p>a) lavoro del gruppo-classe</p> <p>b) singolo studente</p>	<p>Il team docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rubrica valutativa - Autobiografia cognitiva - Osservazioni sistematiche

RUBRICA VALUTATIVA

Competenze chiave	Profilo della competenza	Dimensioni della competenza	Livello Avanzato	Livello Intermedio	Livello Base	Livello Iniziale
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Ascolta e comprende le indicazioni di lavoro				
		Negli scambi comunicativi utilizza un registro linguistico nelle diverse situazioni.				
		Scrive un testo chiaro coerente e corretto				
Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Usa la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione					
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Usa le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte	Usa le conoscenze disciplinari per analizzare, misurare, quantificare.				

	da altri. Usa il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.					
Competenze digitali	Usa con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi					
Imparare a imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo	Uso delle conoscenze pregresse per risolvere problemi				
		Autonomia operativa				
		Impegno				
Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	Interazione verbale con il gruppo				
		Partecipazione				

Spirito di iniziativa	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Formula proposte inerenti alla risoluzione del problemi				
Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce e apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.					