



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

GIOCHI IN CORTILE

ISTITUTO COMPRENSIVO 19 SANTA CROCE

SCUOLA GUARINO DA VERONA

CLASSE IV A

A.S. 2019-2020

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	13
Femmine	10
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	0
Alunni stranieri	
Bes	1
Dsa	2
I.104	0
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Alcuni bambini in determinate situazioni manifestano difficoltà nel controllo delle reazioni/emozioni che compromettono le relazioni interpersonali non permettendo l'instaurarsi di un clima sereno e positivo.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

competenza personale e sociale
capacità di imparare a imparare

Competenze correlate:

consapevolezza ed espressione culturale
competenza alfabetico funzionale
competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia

Giochi in cortile

DISCIPLINE COINVOLTE:

Arte e immagine
Lingua italiana
Matematica/Geometria
Storia
Tecnologia

LABORATORI UTILIZZATI:

Manualità

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Disegnare giochi e percorsi sulla pavimentazione del cortile della scuola.

PROVE AUTENTICHE DISCIPLINARI A INTEGRAZIONE DEL COMPITO DI REALTA' FINALE:

Progettazione su carta di giochi individuali da realizzare in legno
Realizzazione di giochi personali in legno
Ideazione e disegno dei percorsi da realizzare in cortile su carta

COMPITO DI REALTA'
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.

Fonte: RETE VENETA PER LE COMPETENZE, F. Da Re

COMPITO DI REALTA' : CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA GIOCHI IN CORTILE

Cosa si chiede di fare agli studenti

LABORATORIO STORIA: ricerca dei giochi del passato (tempo dei nonni)

LABORATORIO ARTE IMMAGINE: disegno di diversi tipi di giochi e percorsi

LABORATORIO TECNICO: progettazione e costruzione di giochi antichi in legno,
progettazione e realizzazione di giochi e percorsi sul pavimento del cortile

In che modo (singoli, gruppi..)

Si prevede il lavoro individuale, a coppie, in piccolo o grande gruppo

Quali prodotti si vogliono ottenere

Disegni/progetti di giochi in legno

Giochi in legno personali

Disegni/progetti di giochi da cortile

Realizzazione dei giochi sul pavimento del cortile

Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Per imparare a diventare più autonomi, prendere iniziative e decisioni

Per imparare a risolvere problemi pratici utilizzando conoscenze e abilità delle diverse discipline

Per imparare a collaborare con i compagni in piccoli gruppi

Per imparare a conoscere il materiale legno

Per imparare la riduzione in scala, il disegno geometrico e il calcolo di perimetri e superfici

Tempi di svolgimento del compito di realtà

I laboratori partiranno all'inizio del mese di novembre 2019 fino a maggio 2020 con cadenza settimanale.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

I laboratori si avvalgono della collaborazione di professionisti/atelieristi: architetto

Criteri di valutazione

Si valuterà la realizzazione individuale di bozzetti dei giochi (competenza di espressione culturale)

Si valuteranno i disegni dei diversi giochi individuali (competenza matematico tecnologica)

Si valuterà attraverso l'osservazione dei comportamenti la capacità di avere iniziative e assumersi responsabilità (competenza di imprenditorialità)

Si valuteranno il livello di collaborazione e di partecipazione (competenza personale e sociale di imparare ad imparare: assumere comportamenti rispettosi nei confronti di sé, dell'ambiente, degli altri)

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilita') servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Evidenza della Competenza europea di riferimento Competenza alfabetico funzionale: comunicare
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2018): Traguardi per lo sviluppo delle competenze correlate alla competenza in lingua italiana: L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Ascoltare e comprendere comunicazioni e informazioni dell'insegnante. Riferire gli elementi principali di quanto ascoltato, letto, visto. Esporre testi regolativi. Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.	Comunicazione orale. Ampliamento del lessico. Struttura logica della frase.

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 2: ARTE E IMMAGINE</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare: Riflettere su di sé Comunicare ed interagire con gli altri Imparare ad imparare Atteggiamento di Apertura mentale</p>
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2018</p> <p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze correlate alla competenza in arte e immagine: l'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi: narrativi fantastici (fiaba) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Produrre oggetti, utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. Disegnare percorsi/giochi utilizzando materiali e tecniche adeguati.</p>	<p>Tecniche grafico-pittoriche diverse. Generi artistici diversi. Elementi fondamentali dei linguaggi visivi.</p>

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

DISCIPLINA 3: TECNOLOGIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento Competenze in matematica scienze e tecnologia: Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2018</p> <p style="text-align: center;">Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p>	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Analizzare le proprietà di alcuni materiali: legno, colori, vernici ... Costruire semplici manufatti per la realizzazione di giochi in cortile con materiali diversi.	Proprietà degli oggetti e dei materiali. Proprietà e uso dei colori.

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

DISCIPLINA 4: MATEMATICA - GEOMETRIA	Evidenza della Competenza europea di riferimento Competenze matematiche: Applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2018 Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali. Riconoscere e risolvere problemi di vario tipo, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	Figure geometriche piane e solide. Trasformazioni geometriche elementari e le loro varianti. Unità di misura diverse.

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	Esplicitazione del percorso con famiglie ed alunni Scopo del lavoro (perché, come, quando)	Assemblea di classe con genitori e con i bambini. Cartelloni e mappe del percorso.	Comunicare ed interagire con gli altri Apertura mentale
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	Progettazione e costruzione di giochi. Esercizi di misurazione con unità di misura convenzionali e non.	Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi. Metodo dialogico/riflessivo nel grande gruppo.	Comprensione di un testo regolativo Competenza personale e sociale di imparare ad imparare: Riflettere su di sé Comunicare ed interagire con gli altri Imparare ad imparare Atteggiamento di Apertura mentale Competenza alfabetico funzionale: comunicare Competenze matematiche: applicare il pensiero matematico/scientifico e tecnologico alla quotidianità

Assemblea d
Circle time (
Brainstormin
Mappa del p

<p>COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI</p>	<p>Progettare individualmente il bozzetto di un gioco in legno e realizzarlo Progettare e realizzare in gruppo giochi per il pavimento del cortile.</p>	<p>Prova individuale, a coppie, a piccoli gruppi e a gruppo classe.</p>	<p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare: Riflettere su di sé Comunicare ed interagire con gli altri Imparare ad imparare Atteggiamento di Apertura mentale</p>
<p>RIFLESSIONE</p>	<p>Prove/verifiche su abilità e conoscenze acquisite durante il percorso. Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti individuali e collettivi</p>	<p>Lavoro individuale. Lavoro dialogico in plenaria. Prove oggettive su abilità disciplinari e autovalutazione.</p>	<p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare: Riflettere su di sé Comunicare ed interagire con gli altri Imparare ad imparare Atteggiamento di Apertura mentale</p>

DIAGRAMMA DI GANT

fasi	TEMPI								
	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Senso	Assemblea con i genitori per esplicitare il percorso.	Assemblea con i bambini per esplicitare il percorso.							
Abilità Conoscenze		Introduzione dell'argomento gioco: gioco preferito, dove si gioca, cos'è un gioco, perché si gioca, diritto al gioco. I giochi dei nonni.	Scelta del gioco da progettare e realizzare.		Conoscenze di diverse tecniche pittoriche. Progettazione dei giochi per il cortile.	Definizione regole dei giochi scelti ed eventuali accessori.			
Compiti di realtà		Disegni del gioco preferito Intervista ai nonni e realizzazione di un grafico.	Bozzetti del gioco in legno da realizzare individualmente. Partita a S-cianco con rappresentanti dell'associazione Giochi Antichi di Verona	Inizio della realizzazione del gioco in legno personale	Conclusione della realizzazione del gioco personale	Preparazione stancil per la pittura	Preparare le superfici da colorare e realizzare i dipinti	Preparare le superfici da colorare e realizzare i dipinti	
Riflessione			Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti.	Lavoro individuale, a coppie e in piccolo gruppo.	Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti.	Lavoro individuale, a coppie e in piccolo gruppo.	Lavoro individuale, a coppie e in piccolo gruppo.	Autovalutazione e valutazione tra pari dei prodotti	

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE

RUBRICA DI VALUTAZIONE -PRIMARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __3^- 4^-5^ sez. ____

SCALA

1 = *Iniziale*

2 = *Di base*

3 = *Intermedio*

4 = *Avanzato*

Punteggio totale

	Data: _____						Data: _____					
	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio
Riflettere su di sé												
1. Ha cura dei propri materiali e dell'ambiente.												
2. Ha cura del proprio lavoro.												
3. Riflette sui propri punti di forza e /o debolezze												
Interagire/comunicare con gli altri												
1. Ascolta e rispetta le idee degli altri												
2. Lavora attivamente in gruppo.												
3. Sa essere propositivo												
4. Sa gestire le interazioni sociali												

