

---

# UN TUFFO NEL PASSATO ALLA RICERCA DEI GIOCHI PERDUTI

---

ISTITUTO COMPRENSIVO IC FALCONE E BORSELLINO di BARDOLINO...

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE I D - A.S. 2021/22

Insegnante: referente Prof.ssa Sala Enrica



***“Questo è il vero segreto della vita: essere completamente impegnato con quello che si sta facendo qui e ora. E invece di chiamarlo lavoro, rendersi conto che è un gioco.” (Alan W.Watts)***

## BISOGNI FORMATIVI

Lo scopo del percorso è quello di creare un clima costruttivo e collaborativo all'interno della classe. Motivare gli alunni all'apprendimento attraverso la didattica laboratoriale dando un senso alle loro conoscenze promuovendo una cittadinanza attiva e responsabile.

### Competenze chiave europee 2018 maggio Consiglio

Competenza alfabetico funzionale  
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

#### Competenza correlata

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

### Compito di realtà e prodotto finale.

Gli alunni si cimentano "piccoli editori" per la produzione di un lepollello o albo illustrato contenente le descrizioni e i disegni che ripropongono una selezione dei giochi di una volta; la raccolta delle fonti viene svolta attraverso le interviste ai nonni. Realizzazione di una bambola in pezza con materiale di facile consumo. Durante il laboratorio di falegnameria vengono progettati dei giochi in legno e con altro materiale da riciclo che diventeranno patrimonio della scuola da utilizzare durante la festa scolastica di fine anno.

## Un tuffo nel passato alla ricerca dei giochi perduti

### Discipline coinvolte

Italiano  
Storia  
Tecnologia  
Arte  
Musica  
Lingua inglese  
Lingua tedesca  
Matematica  
Scienze motorie  
IRC

### Verifiche autentiche disciplinari di controllo per lo sviluppo di competenza nel compito di realtà finale

Ricerca delle fonti attraverso interviste ai nonni  
Produzione di testi regolativi che illustrano le regole dei giochi del passato  
Stesura di un racconto che faccia rivivere un giocattolo del passato  
Produzione di un disegno/cartolina che illustri i giochi del passato  
Progettazione di un gioco (disegno tecnico, misurazione, etc.)  
Rispetto delle regole del gioco nella pratica di ed.fisica

### Laboratori utilizzati

Laboratorio Legatoria ,  
editoria, stampa,  
realizzazione albi illustrati,  
costruzione di giochi con  
Atelierista Tonini Chiara  
Laboratorio falegnameria:  
costruzione di giochi in  
legno e altro materiale con  
Atelierista Matteo Sposito

## MAPPA UNITA' DI APPRENDIMENTO(

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione – titolo dell'UDA</b>	<i>“Un tuffo nel passato alla ricerca dei giochi perduti”</i>
<b>Compito autentico/ di realtà</b> (specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro:gruppi – frontale</i> <i>– lezioni dialogate – circle time –</i> <i>momenti assembleari ..</i>	<p><b>Compito di realtà</b>            Gli alunni si cimentano “piccoli editori” per la produzione di un leporello o albo illustrato contenente le descrizioni e i disegni che ripropongono una selezione dei giochi di una volta; la raccolta delle fonti viene svolta attraverso le interviste ai nonni.            Realizzazione di una bambola in pezza con materiale di facile consumo. Durante il laboratorio di falegnameria vengono progettati dei giochi in legno e con altro materiale da riciclo che diventeranno patrimonio della scuola da utilizzare durante la festa scolastica di fine anno.</p> <p><b>Obiettivo</b>            Lo scopo del percorso è quello di creare un clima costruttivo e collaborativo all'interno della classe. Motivare gli alunni all'apprendimento attraverso la didattica laboratoriale dando un senso alle loro conoscenze promuovendo una cittadinanza attiva e responsabile.</p> <p><b>Modalità di lavoro</b>            Lavori individuali, di coppia e a piccolo gruppo            Lezione dialogata e partecipata alternata alla frontale            Tecniche utilizzate: brainstorming, role playing e problem solving.            Laboratori pratici: editoria, costruzione giochi, falegnameria.</p>

**Discipline e laboratori**

(cosa si farà e cosa serve per svolgere il compito di realtà?)

L'UdA interdisciplinare coinvolge quasi tutte le discipline (italiano, storia, tecnologia, arte, musica, matematica, scienze motorie, sostegno, lingue) che sviluppano il tema comune del "gioco". Il percorso viene svolto lungo il corso dell'anno e come prodotto finale prevede la realizzazione di un libretto/ leporello in cui verranno illustrati e descritti i giochi di una volta dei nonni (recupero della memoria del passato). Nel laboratorio di costruzione dei giochi gli alunni sperimenteranno la costruzione di bambole con materiale di riciclo (sostenibilità), mentre attraverso il laboratorio di falegnameria verranno progettati e realizzati i giochi di una volta che diverranno patrimonio della scuola.

Italiano: produzione scritta testo regolativo inerente i giochi di una volta e narrativo/descrittivo di un giocattolo dimenticato.

Storia: ricerca delle fonti

Tecnologia: costruzione di un gioco

Arte: Realizzazione di un libro pieghevole con le immagini disegnate dei giochi di una volta in stile cartolina

Musica: "Lo Schiaccianoci" di Ciaikovskij nel fim di animazione Disney Fantasia.

Lingua inglese: The history of toys timeline. Gli alunni apprenderanno il lessico specifico e costruiranno un linea temporale con i giochi più rappresentativi del passato e del presente.

Lingua tedesca: confronto tra i giochi della tradizione italiana e della tradizione tedesca; apprendimento del lessico specifico; confronto tra giochi moderni e tradizionali

Matematica: il concetto di misura e grandezza.

IRC: Presepe con le Lego animate. Materiale portato dai ragazzi. Applicazione del docente.

Scienze motorie:pratica di alcuni giochi di una volta: elastico, rubabandiera,gioco della campana, etc.

La presenza degli atelieristi a scuola è prevista nei mesi di marzo/aprile 2022.

Atelierista Tonini Chiara (Le fate Onlus)/ Legatoria, editoria, stampa: realizzazione albi illustrati; costruzione di giochi.

Atelierista Sposito Matteo (Cooperativa Hermete)/ Laboratorio del gioco, giochi in legno o altro materiale.

Atelierista: Lombardo Elena (Conversazioni e laboratori in lingua inglese)

Materiale eventualmente da acquistare

- Carta/cartone per la produzione del libretto
- eventuale cartuccia stampante
- legno per la costruzione di giochi.

Materiale a disposizione della scuola

- LIM
- Chrome book
- alcuni utensili per la lavorazione del legno per il laboratorio di falegnameria

Gli spazi previsti sono l'aula di classe, l'aula di arte e il cortile esterno della scuola.

<p><b>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b> Quali aspetti svilupperemo?</p>	<p><b>Competenza alfabetico funzionale:</b> scrive correttamente testi di tipo diverso (descrittivo/regolativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identità storica: sa utilizzare le fonti (reperirle, rielaborarle e confrontarle)</li> <li>• patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</li> <li>• espressione corporea: partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti.</li> </ul> <p><b>Competenza correlata</b></p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p>
<p><b>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO</b> (+ prodotti intermedi)</p>	<p>Produzione di un leporello/albo illustrato corredato da descrizioni e disegni di alcuni giochi del passato. Costruzione di bambole con materiale di riciclo. Progettazione/elaborazione di giochi in legno</p>
<p><b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b></p>	<p>Verranno valutati i testi regolativi/descrittivi prodotti singolarmente, l'elaborazione del materiale, la capacità di utilizzo delle risorse a disposizione, il grado di autonomia nella gestione del prodotto, l'interazione di gruppo e la capacità di riflessione sul lavoro svolto.</p>
<p><b>Fasi di applicazione</b> (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Vedi piano di lavoro:  Fase condivisione di senso  Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze  Fase delle verifiche autentiche  Fase della riflessione ex post sul percorso svolto</p>
<p><b>Tempi</b></p>	<p>Vedi diagramma di Gant : cronoprogramma di massima delle fasi e dei laboratori con esperti / autogestiti.</p>

**PIANO DI LAVORO**  
**SPECIFICAZIONE DELLE FASI**

<b><i>Fasi di applicazione</i></b>	<b><i>Attività</i></b> <i>(cosa fa lo studente)</i>	<b><i>Metodologia</i></b> <i>(cosa fa il docente)</i>	<b><i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i></b>	<b><i>Tempi</i></b>	<b><i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i></b>
------------------------------------	--	--	---	---------------------	--

<b>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</b>  problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione	Italiano: ascoltano, osservano, raccolgono informazioni	Italiano: illustra alla LIM l'immagine dell'albero dei diritti dei bambini elaborato da Unicef (soffermandosi in particolare sul diritto al gioco) proietta alla LIM un breve audio – racconto "I giocattoli dimenticati", e mostra alcuni giocattoli del passato. Lettura e ascolto della fiaba "Clara e lo schiaccianoci".	Italiano: Stimolare la curiosità e desiderio di conoscenza, utilizzo della tecnica del brainstorming, condivisione di idee e partecipazione attiva del gruppo.	Italiano 1h	✓ identità storica: sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)  ✓ patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare e immagini e forme
	Tedesco: ascoltano, osservano, riflettono	Tedesco: proietta alla LIM immagini di giochi di un tempo, giochi moderni, tipici della tradizione italiana e tedesca	Tedesco: promuovere la condivisione e la riflessione	Tedesco: 30'	
	Storia: ascoltano, osservano, riflettono	Storia: analisi alla LIM di varie fonti (orali, scritte, visive/iconografiche, materiali) con riferimento ai giochi del passato	Storia: stimolare e potenziare la capacità di reperire informazioni da varie fonti	Storia: 1 h	
	Arte: realizza un elaborato grafico	Arte: spiega la consegna e condivide idee (brain-storming)	Arte: il rapporto immagine - comunicazione	Arte: 1h	
	Ed. Fisica: giochi tradizionali e destrutturati	Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse	Conoscere la tecnica e la tattica dei diversi giochi	ed. fisica 1h	
	Inglese ascolta, osserva e riflette	Inglese: illustra il progetto attraverso un Power point: "Old toys timeline".	Riflessione sulle informazioni condivise	inglese 30 min	

<p><b>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA'</b></p> <p><i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i></p>	<p>Italiano: leggono ascoltano, organizzano , mettono in relazione e selezionano le informazioni Producono un elaborato come esercitazioni e</p>	<p>Italiano: consegna la mappa dei saperi formali ( testo descrittivo e regolativo) si sofferma sui concetti chiave Ascolta in classe la produzione degli elaborati svolti a casa dagli alunni sulla descrizione oggettiva e soggettiva di un giocattolo a me caro” e “Istruzioni di un gioco mio preferito” e corregge le eventuali discrepanze</p>	<p>Italiano: attraverso la correzione collegiale dell'esercitazione gli alunni diventano più consapevoli che dietro la struttura del testo c'è un progetto ben definito.</p>	<p>Italiano 4h</p>	<p>✓ scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo/descrittivo/ regolativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>
	<p>Tedesco: leggono, ascoltano, condividono opinioni</p>	<p>Tedesco: consegna un elenco di vocaboli nuovi riferiti ai giochi, propone un breve <i>Abzählreim</i> (conta), introduce il gioco <i>Fischer, welche Farbe wünschst du dir?</i></p>	<p>Tedesco: attraverso l'analisi del breve testo e del gioco, gli alunni consolidano alcune conoscenze già acquisite (colori, numeri).</p>	<p>Tedesco 1h</p>	<p>✓ patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</p>
	<p>Storia: svolgono un'intervista ai nonni sui giochi del passato e raccolgono i dati reperiti in un testo misto (testo scritto e disegno)</p>	<p>Storia: predispone una mappa predefinita da utilizzare per l'intervista ai nonni</p>	<p>Storia: attraverso le informazioni reperite gli alunni conoscono, approfondiscono e consolidano le conoscenze sul patrimonio culturale del passato rinforzando la loro identità storica</p>	<p>Storia 1 h</p>	
	<p>Arte: realizza un elaborato grafico</p>			<p>Arte: 1h</p>	

	<p>Ed. fisica: giochi tradizionali e destrutturati</p> <p>matematica: ascolta, osserva e misura</p> <p>Inglese: leggono, ascoltano, selezionano informazioni e condividono opinioni</p>	<p>Arte: propone tecniche artistiche</p> <p>Esercizi di equilibrio e con piccoli attrezzi, esercizi di lancio e presa individuali e a coppie</p> <p>il concetto di unità di misura, le unità di misura della lunghezza e della superficie, indicazioni sulla consegna.</p> <p>Propone una reading comprehension ( The old toys room) con relative attività; consegna uno schema da completare (The history of toys timeline cut and stick activity).</p> <p>Propone l'uso di Flash cards relative ai giochi di un tempo..</p>	<p>Arte: il linguaggio visivo e i suoi codici</p> <p>Espressione corporea come linguaggio</p> <p>Saper misurare gli oggetti che ci circondano, saper scegliere l'unità di misura consona.</p> <p>Consolidano e approfondiscono conoscenze nuove ed acquisite..</p>	<p>matematica : 2h</p> <p>inglese : 1h</p> <p>30 min</p>	<p>✓ espressione corporea: partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p>
<p><b>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</b></p> <p><i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i></p>	<p>Italiano: componono o un testo narrativo/ descrittivo/ egolativo</p> <p>Italiano: organizzano il lavoro di impaginazione, rilegatura del testo</p>	<p>Italiano: spiega la consegna agli studenti, rispondendo a eventuali dubbi. Raccoglie, corregge e valuta il materiale propedeutico alla realizzazione del laboratorio di editoria ( realizzazione leporello). Marzo/ Aprile: presenza atelieristi: laboratorio pratico editoria e falegnameria</p> <p>Tedesco: spiega la consegna agli alunni per quanto riguarda il gioco.</p>	<p>Italiano: gli alunni dimostrano una buona capacità di organizzazione e di utilizzo delle risorse a disposizione</p> <p>Tedesco: gli alunni giocano nell'auditorium o all'aperto a <i>Fischer, welche Farbe wünschst du dir?</i>,</p>	<p>Italiano 2h + 2h con atelierista editoria</p>	<p>✓ scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo/descrittivo/ egolativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p> <p>✓ identità storica: sa</p>

	<p>Tedesco: gli alunni mettono in pratica le competenze acquisite</p> <p>Storia: gli alunni interagiscono in gruppo e, attraverso modalità dialogiche, utilizzano il dialogo per giungere a una sintesi delle informazioni raccolte (scelta dei giochi da realizzare con gli atelieristi e dei giochi da effettuare all'aperto con i bambini della scuola primaria-progetto continuità)</p> <p>Arte: valutazione degli</p>	<p>Somministra all'interno della verifica scritta curriculare riferita agli hobbies una sezione riferita ai giochi di un tempo e a quelli attuali</p> <p>Storia: guida la conversazione e la sintesi</p> <p>Arte: spiega la consegna (CLASSROOM) e valuta il risultato finale</p>	<p>previo utilizzo dell'<i>Abzählreim</i> (conta) per la designazione dei ruoli dei giocatori.</p> <p>All'interno della verifica scritta riferita agli Hobbies, saper distinguere le caratteristiche dei giochi di un tempo da quelli attuali</p> <p>Storia: gli alunni interagiscono in modo corretto con adulti e compagni formulando messaggi chiari e pertinenti e modulando efficacemente la comunicazione a situazioni di lavoro cooperativo</p> <p>Arte: saper fruire coerentemente delle immagini</p>	<p>Tedesco: 1h</p> <p>Storia: 2h</p>	<p>utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)</p> <p>✓ patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare e immagini e forme</p> <p>✓ espressione corporea: partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</p>
--	--	---	---	--------------------------------------	---

	elaborati grafici		Ed, fisica acquisire le regole dei giochi		
	Ed. fisica: valutazione dei giochi e della loro esecuzione pratica	ED. fisica risultato del gioco a squadra o individuale	Saper misurare gli oggetti che ci circondano, saper scegliere l'unità di misura consona.	Arte: 1h	
	matematica	matematica: spiegazione della consegna	Inglese: gli alunni organizzano ed utilizzano i materiali prodotti per la realizzazione del leporello		
	Inglese: operano una scelta delle informazioni e dei materiali raccolti che tradurranno in pratica con gli atelieristi.	Raccoglie, corregge e valuta il materiale utile alla realizzazione di un leporello. Marzo/aprile: presenza di atelieristi (conversazione e laboratori in lingua inglese). Somministra all'interno della verifica scritta curriculare relativa alle attività del tempo libero, una sezione specifica riguardante i giochi di oggi e quelli di ieri.	Conoscere i termini corrispondenti ai giochi di un tempo e quelli attuali e saperne indicare le relative caratteristiche.		

				1h	
				1h	
<b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b> <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i>	<p>Italiano: compilano individualmente una breve relazione autovalutativa</p> <p>Tedesco: riflessione collettiva sul gradimento del percorso</p> <p>Storia: riflessione collettiva sul lavoro svolto</p> <p>Arte: riflessione collettiva sulla condivisione</p>	<p>Italiano: somministra agli alunni alcune domande guida per la stesura di una breve relazione autovalutativa.</p> <p>Tedesco: favorisce lo scambio di idee <i>in plenum</i> sul percorso svolto</p> <p>Storia: guida il dibattito e, insieme al gruppo classe, valuta quello che è andato bene e quello che non ha funzionato in alcune scelte</p> <p>Arte: favorisce lo scambio di idee sulle scelte creative e operative dei compagni</p>	<p>Italiano: riflettono in modo significativo sul percorso</p> <p>Tedesco: come sopra</p> <p>Storia: come sopra</p> <p>Arte: come sopra</p>	<p>30 min</p> <p>30'</p> <p>Storia: 1 h</p> <p>Arte: 1h</p>	<p>L'alunno sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto</p> <p>Tedesco: come sopra</p> <p>Storia: come sopra</p> <p>Arte: come sopra</p>

	degli elaborati ed. fisica : riflessione collettiva sulla esecuzione pratica dei diversi giochi Inglese: riflessione sul percorso	ed. fisica scambio di idee sulle scelte motorie creative e di differenziazione Inglese: dibattito relativo all'esperienza	ed. fisica : come sopra Inglese: come sopra	Inglese :30 min	Inglese: come sopra
--	---	--	--	-----------------	---------------------

**QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE**  
 (riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento)

<b>Competenze chiave EU 2018</b>	<b>Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018</b>	<b>Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili</b>
Competenza alfabetico funzionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo/descrittivo/regolativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</li> </ul>	<p>Ascoltare testi prodotti e/o letti da altri individuandone scopo, argomenti e informazioni principali.</p> <p>Scrivere testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, regolativo) corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, coerenti e coesi.</p>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ identità storica: sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)</li> <li>✓ patrimonio artistico: utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme</li> <li>✓ espressione corporea: partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti</li> </ul>	<p>Usare fonti scritte, orali o iconografiche (tratte dal manuale, da altre pubblicazioni, da siti internet o visite guidate a musei, monumenti...) per produrre conoscenze su temi definiti</p> <p>Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro</p> <p>Rispetto delle regole e della persona</p>

## RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

### COMPETENZA ALFABETICO/ FUNZIONALE

COMPETENZA CHIAVE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunica i vari registri linguistici	L'alunno/a , se opportunamente guidato, è in grado di utilizzare uno dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite . Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da fonti note .	L'alunno/a è in grado di scegliere un dei codici comunicativi proposti per raccontare esperienze personali o le fondamentali conoscenze acquisite . Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti provenienti da contesti scolastici o di suo interesse.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali o conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa comprendere autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo consapevole un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali utilizzando conoscenze acquisite in varie situazioni. Sa rielaborare autonomamente messaggi orali e scritti provenienti da varie fonti.

### CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZA CHIAVE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Elaborare informazioni: sa distinguere e utilizzare le fonti storiche	Traspone in modo elementare le informazioni ricavate dalle fonti selezionate per lui/lei dall'insegnante	Con il supporto dell'insegnante seleziona le fonti e rielabora le informazioni in modo semplice	Seleziona in autonomia le fonti e da esse ricava informazioni che rielabora in modo adeguato	Seleziona in autonomia le fonti, le confronta e da esse ricava informazioni che rielabora in modo completo e personale.

## ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

### Indicazioni di lavoro

Prendere in visione i livelli di competenza come vengono descritti NELLE GRIGLIE ELABORATE DA DIF e gli esempi di rubriche riportati sotto.  
Descrivere i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare.

### Livelli di certificazione delle competenze (modello primo ciclo e secondaria primo grado)

<b>Livello</b>	<b>Indicatori esplicativi</b>
<b>A – Avanzato</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<b>B – Intermedio</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<b>C – Base</b>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
<b>D – In via di prima acquisizione</b>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici solo in situazioni note.



**Da usare con gli studenti e CdC**

**Per avere sempre presente il cronoprogramma  
Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari**

Fasi	TEMPI								
	Periodo ottobre	Periodo novembre	Periodo dicembre	Periodo gennaio	Periodo febbraio	Periodo marzo	Periodo aprile	Periodo maggio	Periodo giugno
<b>Condivisione Senso</b>	Italiano: 1h Storia: 1h	Arte: 30' con Docente	Tedesco: 30' Inglese: 30'  Arte: 30' con Docente	matematica: 2 h con docente	Ed. fisica 30'	Arte: 2h con Docente +2h Atelierista			
<b>Fase dei compiti di realtà</b>	Storia: 1 h	Italiano: 4 h  Arte: 30' con Docente	Tedesco 1h Tecnologia: 1ora Docente Arte: 30' con Docente Inglese: 1h e 30'		ed. fisica 1h	matematica: 2h docente e atelierista			
<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>	Storia: 2 h	Arte: 30' con Docente	Italiano 1 h (verifica intermedia)  Tecnologia : 1 ora docente Arte: 30' con Docente	Italiano: 1h (verifica intermedia)  Tedesco: 1h	ed. fisica 2h	Italiano: 2 h verifica finale con atelierista Tonin laboratorio editoria 7,5 h Tecnologia: atelierista Sposito: laboratorio falegnameria 7,5 h.  Inglese: 2h +10h atelierista			



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

<b>Riflessione</b>	Storia: 1 h	Arte: 30' con Docente	Arte: 30' con Docente	Tedesco: 30'		Inglese: 30'	Italiano: 1 h		
--------------------	-------------	-----------------------	-----------------------	--------------	--	--------------	---------------	--	--

## PARTI FACOLTATIVE

### CONSEGNA AGLI STUDENTI

#### **Titolo UdA**

*“Un tuffo nel passato alla ricerca dei giochi perduti”*

#### **Cosa si chiede di fare (descrizioni sommaria delle principali fasi di lavoro)**

Ognuno di voi dovrà inventare un racconto che faccia rivivere un giocattolo del passato, dando un titolo.

Inoltre dovrete scrivere un testo regolativo che illustri le regole dei giochi di una volta selezionati dalle interviste dei vostri nonni.

Una volta scritto il racconto e il testo regolativo entrambi li accompagnerete con un disegno esplicativo.

Tutti gli elaborati verranno poi raccolti e rilegati con la tecnica del leporello con l'aiuto dell'atelierista Tonini Chiara, esperta in editoria.

Verranno scelti poi alcuni giochi che appartengono alla tradizione da produrre con l'atelierista falegname Sposito Matteo; le vostre produzioni ludiche rimarranno patrimonio della classe e quindi della scuola.

Sperimentarete anche un laboratorio sartoriale di produzione di bambole con materiale di riuso.

#### **In che modo (singoli, gruppi..)**

Per la prova scritta modalità cartacea e le illustrazioni lavorerete singolarmente poi il lavoro conclusivo di rilegatura, laboratorio falegname e sartoriale sarà a coppie o in piccoli gruppi.

#### **Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che vengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale)**

Ci aspettiamo che realizziate dei leporelli che ricordano i giochi di un tempo passato, cimentandovi “piccoli editori”.

Vi chiediamo poi di immedesimarvi in attenti e scrupolosi “geppetti” per la produzione di giochi in legno e creativi sarti per la produzione di bambole, utilizzando materiale diverso e di facile consumo.

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

Il percorso trasversale ha diversi obiettivi in linea con il PTOF di istituto :

- Promuovere la motivazione ad apprendere.
- Sviluppare e potenziare le competenze individuali nell'ambito della linguistica e valorizzare i diversi punti di vista del gruppo classe nell'ottica dell'inclusività.
- Favorire atteggiamenti mentali aperti allo sviluppo sostenibile.
- Favorire attività interdisciplinari.
- Favorire lo spirito di iniziativa attraverso l'utilizzo della didattica laboratoriale e cooperativa.
- Promuovere una cittadinanza attiva e responsabile.

### **Tempi ( *svolgimento dell'UDA* )**

L'attività sarà realizzata tra il primo e secondo quadrimestre (da ottobre 2021 ad Aprile 2022) ), per un totale di ore.

### **Risorse (strumenti, consulenze/ *laboratori con atelieristi, laboratori autogestiti, opportunità...* )**

Sarete supportati dagli insegnanti di classe oltre che da due esperti esterni; gli atelieristi Tonini Chiara (Le fate Onlus) specialista in legatoria, editoria, stampa: realizzazione albi illustrati e costruzione di giochi, assieme all'atelierista Sposito Matteo (Cooperativa Hermete) per il laboratorio di falegnameria.

Avrete a disposizione il materiale fornito a scuola e da voi raccolto, pc dell'istituto, LIM, connessione Internet, materiale dell'aula di arte, una risma di carta riciclata.

### **Criteri di valutazione**

Verranno valutati i testi narrativi/descrittivi/regolativi prodotti singolarmente, l'elaborazione del materiale, la capacità di utilizzo delle risorse a disposizione, il vostro grado di autonomia nella gestione del prodotto, come avete interagito tra di voi e la capacità di riflessione sul lavoro svolto.

### **Riflessione metacognitiva dell'esperienza**

Agli alunni verrà somministrato il seguente questionario

*Gli aspetti più interessanti del compito*

Quali sono stati? Perché?

*Le difficoltà che hai incontrato*

Quali sono state? Come le hai superate?

*Cosa hai fatto?*

Descrivi ciò che hai fatto in successione. Se hai fatto errori descrivili.

*Come ti valuti?*

Rifletti sul percorso che hai fatto e su quello che hai prodotto e assegnati un giudizio.



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

