



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

## GIOCANDO S'IMPARA

---

ISTITUTO COMPRENSIVO "F.LLI SOMMARIVA" DI CERIA

SCUOLA PRIMARIA "CARLO ALBERTO PASTI" DI BONAVICINA

CLASSE 2A

A.S. 2022-2023

## **BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):**

GLI ALUNNI HANNO BISOGNO DI CONOSCERE LORO STESSI, PARTENDO DALLA LORO STORIA E DAL VISSUTO.

AVERE CONSAPEVOLEZZA DEL PASSATO E DELLE LORO ORIGINI.

### **COMPETENZE EUROPEE:**

#### **Competenza chiave:**

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE

#### **Competenze correlate:**

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
- Comunicazione multilinguistica

### **TITOLO DELL'UDA**

**GIOCANDO...  
S'IMPARA**

### **DISCIPLINE COINVOLTE:**

- ITALIANO
- ARTE E IMMAGINE
- STORIA
- TECNOLOGIA
- EDUCAZIONE MOTORIA

### **LABORATORI UTILIZZATI:**

LABORATORIO PRATICO/CREATIVO

**PRODOTTO FINALE ATTESO:** CREARE UN GIOCO IN LEGNO DI UNA VOLTA

### **VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' (VERIFICHE DISCIPLINARI):**

PRODURRE ED ESPORRE UNA INTERVISTA

REALIZZARE UN PRODOTTO

## **Titolo: GIOCANDO S'IMPARA**

### **Cosa si chiede**

Vi chiederemo di costruire un gioco da tavolo in legno che utilizzavano una volta, i vostri nonni. Dovrete intervistare i vostri nonni, per sapere cosa facevano loro quando avevano la vostra età, come si divertivano, come passavano il tempo quando non erano a scuola. In classe poi verranno esposte le varie iniziative dei nonni e si costruirà un cartellone, illustrando i giochi, con immagini raccolte da internet o disegnate da voi. Insieme poi all'atelierista faremo un viaggio per conoscere i giochi di una volta, li proverete e vi organizzerete in squadre, creando dei mini tornei tra di voi. Infine creerete un vostro gioco in legno.

### **In che modo**

Lavorerete in modo individuale e di gruppo.

### **Quali prodotti si vogliono ottenere**

Si costruirà un gioco da tavolo in legno.

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

Per imparare ad essere più consapevoli delle proprie origini.

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

Marzo-Aprile

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

Laboratorio con atelierista

## **Criteri di valutazione**

Si valuterà la realizzazione individuale del gioco in legno (competenza di espressione culturale)

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)

## PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
<b>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</b>  problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione	Brainstorming delle idee sull'argomento e circle time in classe	Esplicitazione del percorso con gli alunni dello scopo del lavoro	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative rispettando interlocutori e regole della conversazione	2 ore	Comunicare ed interagire con gli altri
<b>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA'</b>  <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>	-Raccolta delle informazioni: intervista ai nonni sui giochi e sugli usi del loro tempo libero.  Sperimenta varie tipologie di giochi di una volta, individualmente, a coppie e a squadre.	-Riunire tutte le informazioni e creare insieme a loro una raccolta tramite un cartellone.  Osservazione delle dinamiche di gruppo, di partecipazione e di cooperazione nei giochi.	Espone oralmente gli argomenti affrontati ed esprimere il proprio pensiero, rispettando quello altrui.  Interagisce con i compagni in modo rispettoso	9 ore	Competenza personale , sociale di imparare ad imparare

<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>Realizza un gioco in legno</p>	<p>Osservazione dell'utilizzo dei materiale e della produzione dell'oggetto</p>	<p>Si impegna in processi creativi.</p> <p>Collega le conoscenze e le gestisce in modo autonomo</p>	<p>2 ore</p>	<p>Competenza personale , sociale di imparare ad imparare</p>
<p><b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b></p> <p><i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</i></p>	<p>Auto osservazioni e riflessioni</p>	<p>Costruisce delle griglie autovalutative con emoticons</p>	<p>Autovaluta il processo</p>	<p>2 ore</p>	<p>Competenza personale , sociale di imparare ad imparare</p>

**Indicazioni di massima per un questionario orientativa per ogni alunno/a ( da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie**

1. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
2. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
3. Quali attività rifaresti?
4. In che cosa ti sei sentito più capace?
5. In che cosa ti sei sentito più frustrato?

### QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento. Usare le griglie DIF. (griglie nere che vi verranno inviate)

<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 personale , sociale di imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E' in grado di valutare il proprio lavoro</li> <li>• Cura il proprio lavoro</li> </ul>	<p>L'alunno riesce a dare una propria valutazione al prodotto eseguito e al suo atteggiamento nei confronti del lavoro svolto.</p> <p>L'alunno lavoro in modo adeguato e consapevole</p>
Comunicare ed interagire con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolta le idee degli altri e rispetta il proprio turno</li> </ul>	<p>L'alunno rispetta le regole condivise in precedenza nel gruppo classe e considera gli atteggiamenti e le idee dei propri compagni.</p>

## RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

### Indicazioni di lavoro

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente. Creare la rubrica valutativa descrivendo in modo sintetico i quattro livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi**.

COMPETENZA CHIAVE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
E' in grado di valutare il proprio lavoro	L'alunno, con l'aiuto dell'insegnante, dà un semplice giudizio sul lavoro svolto.	L'alunno riesce in modo poco sicuro a valutare il proprio lavoro.	L'alunno riesce a valutare il proprio lavoro.	L'alunno riesce ad avere un pensiero critico sul proprio lavoro, valutandolo in autonomia.
Cura il proprio lavoro	L'alunno ha bisogno di essere guidato nella cura del proprio lavoro.	L'alunno lavora in modo abbastanza sicuro.	L'alunno cura il proprio lavoro.	L'alunno cura il proprio lavoro con sicurezza e precisione.
Ascolta le idee degli altri e rispetta il proprio turno	L'alunno ascolta con qualche difficoltà le idee degli altri e fatica a rispettare il proprio turno.	L'alunno riesce ad ascoltare abbastanza le idee degli altri e rispetta generalmente il proprio turno.	L'alunno ascolta le idee degli altri e rispetta il proprio turno.	L'alunno ascolta in gruppo le idee degli altri, riuscendo a portare una nota di criticità e approfondimento. Rispetta sempre il proprio turno.

**Da usare con gli studenti e CdC**  
**Per avere sempre presente il cronoprogramma**

**Indicare i laboratori curricolari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurricolari**

Fasi	TEMPI								
	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO	Periodo	periodo	periodo
<b>Condivisione Senso</b>			Assemblea con i bambini per esplicitare il percorso						
<b>Fase dei compiti di realtà</b>			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.  Realizzazione del gioco in legno personale.					
<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>				Autovalutazione e valutazione					



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

				tra pari dei prodotti.					
<b>Riflessione</b>				Riflessione del percorso svolto.					