



PROGETTAZIONE DEL PERCORSO UNITARIO

TITOLO: “ UN GIOCO PER TUTTI”

ISTITUTO COMPRENSIVO “Falcone -Borsellino” di Bardolino

SCUOLA PRIMARIA DI COLA'

CLASSI IVA-IVB

A.S. 2025 - 2026

Insegnanti: Priscilla Pachera, Antonia Annunziata, Arianna Giacomelli

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

migliorare l'ascolto, i tempi di attenzione, di concentrazione e persistenza sul proprio lavoro.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

competenza imprenditoriale

Competenza correlata:

competenza di cittadinanza e costituzione

TITOLO DEL PERCORSO:

“Un gioco per tutti”

DISCIPLINE COINVOLTE:

- Italiano
- Educazione civica
- Matematica
- Arte
- Tecnologia

LABORATORI CON ESPERTI ESTERNI:

laboratorio con gli esperti della Cooperativa Hermete

COMPITO AUTENTICO (percorso):

creare una cooperativa scolastica

PRODOTTO FINALE ATTESO:

costruzione di giochi in legno, da uso esterno ed interno, per tutti i bambini della scuola

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO SVILUPPO DI COMPETENZA nel percorso unitario (VERIFICHE DISCIPLINARI):

osservazioni sistematiche sull'impegno e la partecipazione alle varie attività;

valutazione della produzione scritta di un testo autobiografico (dal taccuino) e di un testo regolativo;

ipotesi di fattibilità e valutazione di situazioni problematiche inerenti la compravendita.

schema a croce da format Mario Castoldi

tabelle di compilazione attività e valutazione da materiali Franca Da Re

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento DISCIPLINARI. Usare le griglie DIF VALUTAZIONE COMPETENZE

<i>Competenze chiave scelta EU 2018</i>	<i>Indicatori in evidenza da osservare Tratte dalle tabelle competenze EU 2018</i>	<i>Obiettivi di apprendimento disciplinari tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con gli indicatori di competenza che si intendono sviluppare</i>
Competenza imprenditoriale	Analizza la realtà individuando opportunità e possibilità di cambiamento	Educazione civica: l'alunno osserva l'ambiente scolastico e ne rileva criticità e punti di forza; propone idee per migliorare i diversi spazi della scuola.
	Formula ipotesi	Italiano: propone idee e formula ipotesi per migliorare i diversi spazi della scuola. Matematica: analizza la fattibilità di un'ipotesi in base a determinate variabili (scopo, destinatari, risorse, azioni, costi, tempi e spazi)
	Pianifica e gestisce progetti	Tecnologia: l'alunno progetta e programma, in base all'obiettivo proposto, tempi, uso dei materiali e degli attrezzi necessari, fasi di lavoro.
	Porta a termine ciò che ha iniziato	L'alunno porta a termine il compito con correttezza, con precisione e con impegno e perseveranza nelle diverse situazioni.
Competenza di cittadinanza e costituzione	Si assume le proprie responsabilità	Educazione civica: l'alunno affronta con responsabilità e consapevolezza i diversi compiti a lui affidati
	Propone soluzioni ai problemi della collettività	Educazione civica: l'alunno partecipa attivamente, proponendo soluzioni adeguate e pertinenti a risolvere problemi che riguardano la collettività.

Esempio di compilazione

DESCRIZIONE DEL PERCORSO RIVOLTA AD ALUNNI - FAMIGLIE - ALTRI DEL TEAM DIDATTICO consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nello schema a croce	
Denominazione – titolo dell’UDA	“Un gioco per tutti”
Compito autentico/ di realtà descrivere in sintesi il percorso con linguaggio semplice per alunni e famiglie: cosa si farà durante l’anno.	Creare una cooperativa scolastica Costruire giochi in legno, da uso esterno ed interno, per tutti i bambini della scuola Durante l’anno scolastico (da gennaio a maggio 2026) gli alunni trasformeranno la propria classe in una cooperativa scolastica, valorizzando competenze e talenti dei singoli; si costituirà il CDA (Consiglio di Amministrazione) eletto dai Soci (alunni); tale Cooperativa verrà riconosciuta ufficialmente dalla Dirigente Scolastica e dal Sindaco del Comune di Lazise, attraverso un atto costitutivo. Durante il laboratorio progetteranno e realizzeranno con diversi materiali (legno, cartone, stoffa, colori...) dei giochi .
prodotti da realizzare descrivere quali prodotti si costruiranno (riportare gli stessi dello schema a croce sopra)	Gli alunni costruiranno dei giochi in legno per tutti i bambini della scuola. Tali giochi potranno essere utilizzati sia all’interno e che all’esterno della scuola.
Laboratori con esperti esterni e laboratori in autonomia laboratori disciplinari utili per arrivare alla realizzazione del prodotto finale	Laboratorio di progettazione tecnica e artistica dei giochi in tecnologia e arte Laboratorio di stima e misura in matematica Laboratorio sulla compravendita in matematica Laboratorio di scrittura creativa in lingua italiana Laboratorio di falegnameria con gli esperti
Discipline coinvolte discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare	Italiano: produzione scritta di un testo autobiografico (narrazione, descrizione ed espressione di emozioni e sensazioni attraverso similitudini e metafore), di testi regolativi (istruzioni per i giochi); di e-mail/lettera formale; Matematica: stima di misure e calcolo di equivalenze; applicazione delle regole inerenti la compravendita (spesa, ricavo, guadagno, perdita); Arte: realizzazione di manufatti con la carta; uso di colori vari (vernici, acrilici, ...) per dipingere su legno. Tecnologia: progetto e costruzione di giochi con il legno e altri materiali.
Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Le stesse inserite nello schema a croce iniziale.	Competenza imprenditoriale Competenza di cittadinanza e costituzione

Verifiche autentiche intermedie e finali <i>le stesse inserite nello schema a croce iniziale.</i>	Osservazioni sistematiche sull'impegno e la partecipazione alle varie attività; valutazione della produzione scritta di un testo autobiografico (dal taccuino) e di un testo regolativo; ipotesi di fattibilità e valutazione di situazioni problematiche inerenti la compravendita
---	---

PARTE ORIENTATIVA

Indicazioni di massima per un questionario orientativo 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 che cosa ti sei sentito più capace?
3. In che cosa ti sei sentito più in difficoltà?
4. Come hai lavorato con i compagni?
5. Cosa senti di aver imparato?

TIMELINE

per avere sempre presente le tempistiche e “non perdersi per strada”

Indicare in parole chiave le attività disciplinari, i laboratori , le verifiche, attività riflessive

Fasi	TEMPI								
	ottobre	novembr e	dicembr e	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Condivisione Senso	X	X							
Fase sviluppo percorsi		X	X	X	X	X	X	X	
Verifiche autentiche intermedie e finali					X			X	
Riflessione orientativa e/o metacognitiva				X		X		X	

RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE

Indicazioni di lavoro

Rubrica Valutativa della Competenza di imprenditorialità Questa rubrica valutativa della competenza alfabetico-funzionale tiene conto dei seguenti indicatori: autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi, originalità e correttezza. La valutazione è suddivisa in quattro livelli: In via di prima acquisizione, base, intermedio e avanzato.

Area	Indicatore/Evidenza	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	<i>Analizza la realtà individuando opportunità e possibilità di cambiamento</i>	Analizza la realtà solo con guida esperta	Analizza parzialmente e con discontinuità la realtà in contesti noti, prevedendo possibilità di cambiamento solo su indicazioni precise.	Analizza autonomamente aspetti della realtà in situazioni note, prevedendo le più comuni possibilità di cambiamenti e solo su specifiche richieste	Analizza autonomamente gli aspetti della realtà in diversi contesti e Individua sempre in autonomia nuove opportunità di cambiamento con senso di responsabilità ed originalità.
Ideare	<i>Formula ipotesi</i>	Formula ipotesi semplici solo con guida	Formula semplici ipotesi autonomamente in contesti noti e perlopiù imitando esempi.	Formula ipotesi personali autonomamente in contesti scolastici noti o simili, precedentemente esperiti.	Formula in autonomia ipotesi innovative in vari contesti anche nuovi.

Trasformare le idee	<i>Pianifica e gestisce progetti</i>	Pianifica progetti solo con guida esperta	Pianifica in autonomia progetti semplici, in modo limitato, seguendo indicazioni.	Pianifica autonomamente progetti imitando modelli e/o protocolli dati.	Pianifica e gestisce progetti in autonomia, con senso di responsabilità e capacità organizzative per sè e gli altri.
Atteggiamenti (Perseveranza)	<i>Porta a termine ciò che ha iniziato</i>	Conclude solo con sollecitazione	Conclude i compiti assegnati con discontinuità o in modo parziale	Conclude autonomamente i compiti in contesti noti, generalmente in modo corretto e responsabile	Conclude autonomamente i compiti con correttezza e precisione, anche in situazioni complesse