

UNITA' DI APPRENDIMENTO: periodo di svolgimento Secondo quadrimestre

Classe Prima

Titolo UDA: Un gioco per conoscere “Parole e natura in gioco”	
Motivazione della proposta (sintetica descrizione)	<p>Il percorso ha lo scopo di condurre gli alunni alla produzione di semplici testi regolativi legati a scopi concreti e connessi con le situazioni ludiche, familiari ai bambini.</p> <p>Il gioco dialoga indirettamente con tutti i linguaggi, impegna e arricchisce divertendo, gratifica e insegna. Fornisce, quindi, ai bambini l'occasione ideale per acquisire conoscenze e maturare abilità cognitive e sociali. Il gioco costituisce un'attività costruttiva e ricostruttiva, che consente di rappresentare e interpretare il mondo, di fare ipotesi su di esso, di dargli una forma, di attribuire dei significati. Il gioco, nella sua forma sociale, è un esercizio di scambio di significati.</p>
Competenza disciplinare di riferimento (max 2)	<ul style="list-style-type: none">- Interagire in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.- Leggere e comprendere testi di vario genere e tipologie esprimendo giudizi e ricavandone informazioni- Scrivere semplici testi corretti legati all'esperienza e alle diverse occasioni comunicative.- Realizzare semplici prodotti digitali seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni
Obiettivi specifici di apprendimento	<ul style="list-style-type: none">- Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola- Comprendere semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta- Produrre semplici testi funzionali di tipo regolativo legati a scopi concreti- Produrre testi utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici.- Conoscere ed utilizzare semplici programmi di videoscrittura

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

Competenze chiave europee (barrare quelle più coinvolte)	x Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera x Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input type="checkbox"/> Competenza digitale x Competenze sociali e civiche x Imparare ad imparare x Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale	
ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO		
Compito di realtà	- MEMORY DEGLI ANIMALI SELVAGGI (COSTRUZIONE DEL GIOCO CON TESTO REGOLATIVO A CORREDO E FINESTRE DI CONOSCENZA SUGLI ANIMALI)	
Organizzazione della classe	- Lavoro per piccoli gruppi - Lavoro a coppie - Lavoro individuale	
Organizzazione degli spazi	- Aula - Laboratorio artistico - Aula multimediale	
Risorse esterne	- nessuna	
Tempi di applicazione	- 2 settimane	
SEQUENZA APPLICATIVA		
Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni
ALLA SCOPERTA DEI GIOCHI DA TAVOLO	Giochi da tavolo di diverse tipologie: gioco dell'oca, memory, gioco con le carte, monopoli, Indovina chi?...portati a scuola dagli stessi alunni	
OGNI GIOCO HA LE SUE REGOLE: SCRIVIAMO IL REGOLAMENTO	Testi regolativi ricavati da ogni gioco esaminato. Carta e penna per comporre il testo ,sulla falsa riga di quelli letti ed analizzati insieme	
PROGETTIAMO IL NOSTRO GIOCO	Materiale utile per la pianificazione di un gioco (giochi vari da osservare e da giocare,LIM,video	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

	tutorial..)	
DALLE IDEE AI FATTI: COSTRUIAMO IL GIOCO!	Cartoncini colorati di due tinte diverse, fogli bianchi, post-it o linguette colorati, righello, matita, forbici, pennarelli...	
TUTTI AL COMPUTER!	Immagini scaricate e stampate. Piccole e brevi informazioni da copiare e stampare.	
DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA'		
FASE PREPARATORIA ALLA SCOPERTA DEI GIOCHI DA TAVOLO	<p>Manipolazione ed osservazione delle parti che compongono il gioco, analisi degli strumenti per giocare e stabilire la loro funzione, lettura dei regolamenti, riflessione sulle abilità richieste dal gioco.</p> <p>La classe è divisa in piccoli gruppi e ad ognuno è assegnata una scatola –gioco (Giochi da tavolo di diverse tipologie: gioco dell'oca, memory, gioco con le carte, monopoli, Indovina chi?...portati a scuola dagli stessi alunni). Ogni gruppo dovrà comprendere lo scopo del gioco e leggere il regolamento per giocare. Si analizzano i vari testi cercando le costanti. Insieme all'insegnante si estrapolerà la struttura del testo regolativo, costruendo uno schema.</p> <p>Brainstorming per capire dove si può trovare un testo regolativo: ricetta, istruzioni per l'uso, ecc.</p>	
FASE DI PIANIFICAZIONE PROGETTIAMO IL NOSTRO GIOCO	<p>Si stabilisce attraverso l'attività collettiva di brainstorming quali possono essere le fasi da seguire per progettare un gioco in tutti i suoi componenti.</p> <p>Si progetta insieme la costruzione del gioco scelto, stabilendo i diversi passaggi secondo l'ordine logico individuato; si distribuiscono gli incarichi fra gli alunni unitamente alla lista dei materiali da utilizzare.</p>	
FASE DI STESURA DEL TESTO REGOLATIVO OGNI GIOCO HA LE SUE REGOLE, SCRIVIAMO UN REGOLAMENTO	<p>Dopo aver letto ed analizzato, nella fase preparatoria, i diversi regolamenti di vari giochi, i bambini in coppie, elaborano quello più adatto al gioco scelto.</p> <p>Ogni coppia lavora sui regolamenti in forma condivisa seguendo lo schema individuato insieme all'insegnante. Si raccolgono i testi che vengono letti da ogni coppia; la classe votando, sceglie quello più completo, esaustivo ed efficace, da prendere a modello.</p>	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
coordinatrice gruppi I.M.A.S.
formatrice centro Studi Erickson*

FASE CREATIVA IL NOSTRO GIOCO E IL SUO REGOLAMENTO	Si sceglie quale tipologia di gioco possa essere funzionale per la conoscenza della Natura e del mondo animale. Ogni coppia si occupa di realizzare tutte le parti del gioco, sia sotto l'aspetto iconico, cercando e stampando le immagini, sia per quanto riguarda la parte informativa contenuta
FASE PRATICA DALLE IDEE AI FATTI: COSTRUIAMO IL GIOCO TUTTI AL COMPUTER!	I bambini, divisi in coppie, mettono in pratica le loro idee per realizzare il gioco, utilizzano tutto il materiale per costruire i vari elementi compositivi utilizzando il pc., curando la parte dedicata alle immagini e quella relativa alle informazioni .
VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	
<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica compito del compito di realtà • Rubrica dei processi • Rubrica della competenza • Rubrica di autovalutazione 	

*Dott.ssa Giuseppina Gentili
 coordinatrice gruppi I.M.A.S.
 formatrice centro Studi Erickson*

COMPITO DI REALTA'

TITOLO: MEMORY DEGLI ANIMALI SELVAGGI	
<p>DESCRIZIONE COMPITO O PERFORMANCE PRODOTTA</p> <p>Gli alunni sono invitati ad elaborare tutti gli elementi costitutivi di un gioco da tavolo molto comune e adatto alla loro età : il MEMORY .</p>	<p>Competenze culturali:</p> <p>Comunicazione nella madrelingua. -Scrivere e rielaborare semplici testi, anche legati a scopi concreti.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturali -Utilizzare tecniche ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare, sperimentare.</p> <p>- Competenze sociali e civiche -Collaborare in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive</p> <p>Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità -Utilizzare le conoscenze apprese per progettare e realizzare un prodotto.</p> <p>. Organizzazione della classe: - piccolo gruppo -grande gruppo</p> <p>Organizzazione degli spazi: -aula -aula con banchi a 4 / 5 nel lavoro di piccolo gruppo</p> <p>Tempi di realizzazione: indicativamente 2 settimane</p>
Modalità di realizzazione:	
<p>1. DI QUALI ELEMENTI E' COMPOSTO UN MEMORY E COME SI GIOCA</p> <p>La classe osserva gli elementi costitutivi del gioco : tessere, regolamento... Si invitano i bambini a giocare a piccoli gruppi a diversi tipi di memory : dei colori, dei paesaggi, in inglese... Dopo aver giocato ogni gruppo riferirà la funzione che ogni elemento riveste per la riuscita del gioco, lo scopo del gioco e le difficoltà riscontrate, nonché se il regolamento è stato letto, capito e rispettato.</p>	
<p>2. QUALE TIPO DI REGOLAMENTO ? In un brainstorming gli alunni sono chiamati a definire insieme, quale tipo di testo regolativo si addice meglio all'esecuzione del gioco Memory, pertanto stilano insieme una struttura –modello che arricchiranno di particolari divisi per piccoli gruppi. Infine si voterà per il gruppo che meglio è riuscito a comporre il regolamento del gioco le fasi da seguire per il raggiungimento dello scopo e l'elenco del materiale costitutivo.</p>	
<p>3. RICERCA MATERIALE PER LE TESSERE INFORMATIVE</p> <p>I bambini scelgono un compagno di lavoro e in laboratorio multimediale coordinati dall'insegnante, ricercano brevi informazioni sugli animali selvaggi individuati come soggetto del gioco. Tali brevi testi, saranno poi da copiare, stampare e incollare sul retro delle tessere di riconoscimento; i bambini dovranno leggere e saper individuare gli animali non solo dalle immagini e dal nome ma anche dalle informazioni, assolvendo così al compito di imparare giocando.</p>	
<p>4. CREAZIONE DEL GIOCO</p>	

I gruppi di alunni elaborano la loro procedura e progettano il loro lavoro: stabiliscono ruoli, materiali, tempi, modalità e possibili aiuti. Ciascun gruppo espone il suo intento su come procedere per realizzare la propria copia del Memory.

Per creare le tesserine : dal gruppo si formano le coppie che in Laboratorio artistico elaboreranno con cartoncino, matita e righello, le tesserine del Memory con due colori di cartoncino diversi : uno per le immagini e il nome degli animali (disegnate, scaricate, o in bianco e nero da colorare) e l'altro per il nome e le informazioni ricercate su di essi. Si potranno produrre più Memory cambiando ogni volta gruppo di animali e dando così la possibilità a tutti di lavorare in modo alternato sia sulle tessere-immagini, sia sulle tessere-informazione.

5. VERIFICHIAMO SE IL GIOCO FUNZIONA

L'ultimo passaggio sarà quello di verificare giocando, se il regolamento funziona e se attenendosi alle istruzioni e il materiale prodotto, si riesca a giocare con successo. I bambini si scambieranno di volta in volta i vari Memory e giocando apprenderanno le informazioni scientifiche abbinate ad ogni animali leggendo e accoppiando le tesserine del gioco.

Rubrica di valutazione del compito di realtà: MEMORY DEGLI ANIMALI SELVAGGI

DESCRITTORI/ CRITERI	LIVELLO			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
STRUTTURA DEL TESTO REGOLATIVO	Il testo regolativo è ricco e completo in tutti i suoi aspetti; non compaiono errori ortografici	Il testo regolativo è completo in tutti i suoi aspetti; compaiono da 1 a 3 errori ortografici	Il testo regolativo presenta gli elementi essenziali ; compaiono da 4 a5 errori ortografici	Il testo regolativo presenta solo alcuni elementi essenziali ; compaiono oltre 6 errori ortografici
PRESENTAZIONE CHIARA E CORRETTA DELLE INFORMAZIONI SECONDO UN LINGUAGGIO SCIENTIFICO ADEGUATO	Il testo informativo a corredo è ricco e pertinente, evidenzia una notevole ricerca dei contenuti.	Il testo risponde allo scopo e fornisce informazioni specifiche adeguate.	Il testo presenta semplici e concise informazioni.	Il testo presenta informazioni generiche e frammentarie .
PRESENTAZIONE CHIARA E SUGGESTIVA DELLE IMMAGINI IN CORRISPONDENZA CON IL TESTO	Le immagini ben scelte catturano l'attenzione e arricchiscono la descrizione scientifica agevolando la comprensione delle informazioni.	Le immagini risultano efficaci per completare il contenuto del testo.	Le immagini sono poco incisive e gli animali non molto identificabili.	Le immagini sono confuse e poco efficaci.
STRUTTURAZIONE DEL MATERIALE NECESSARIO ALL'ESECUZIONE DEL GIOCO	La creazione delle schede-immagine e delle schede-testo risultano gradevoli e complementari ,ottima scelta dei colori, precisione e pulizia grafica.	Gli elaborati grafici sono ben eseguiti e risultano efficaci	Le schede sono semplici ma chiare è presente qualche imprecisione grafica relativa a forme e misure.	Le schede sono eseguite in modo impreciso e poco curato

Rubrica di valutazione delle competenze

LIVELLO				
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
SCRIVE CORRETTAMENTE TESTI DI TIPO DIVERSO, ADEGUATI A SITUAZIONE, ARGOMENTO, SCOPO, DESTINATARIO	Scrive in modo chiaro e corretto sulla base di modelli sperimentati e appresi utilizzando un lessico appropriato e specifico	Scrive con correttezza e chiarezza, usando un lessico adeguato e una struttura appresa	Scrive in modo semplice e lineare secondo modalità e istruzioni date	Scrive in modo, impreciso e non aderente al modello

Rubrica di valutazione dei processi

	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
IMPEGNO	Il suo impegno è costante, e dimostra un' alta concentrazione e produttività in tutte le fasi di lavoro	La sua attenzione e il suo impegno sono costanti in ogni fase di lavoro	Pur essendoci un certo impegno, necessita di essere incoraggiato nel lavoro	L'impegno risulta altalenante e l'insegnante deve sollecitare la conclusione e la completezza del lavoro
AUTONOMIA	Organizza il lavoro in forma autonoma ed efficace con pertinenza e contributi personali	Organizza ed usa il materiale assegnato rispettando i tempi stabiliti	Organizza il proprio lavoro in modo dispersivo rispettando a fatica i tempi di elaborazione previsti	Necessita delle indicazioni dell'insegnante per organizzare il lavoro che risulta incompleto al termine del tempo stabilito
COLLABORAZIONE	Nel lavoro di coppia è propositivo e collabora in modo efficace con contributi personali e nel rispetto del compagno	Nel lavoro a coppie collabora produttivamente, esprimendo le proprie idee e ascoltando il parere del compagno	Interagisce positivamente con il compagno , collaborando nel lavoro	Collabora con difficoltà nel lavoro di coppia, dovendo essere continuamente sollecitato al lavoro

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

Che cosa dovevi realizzare?

.....

Pensi di aver eseguito correttamente il compito?

.....

Qual è la parte migliore che hai realizzato?

.....

Quali difficoltà hai incontrato?

.....
.....
.....

Qual è o quali sono le parti da migliorare?

.....
.....
.....

Cosa potresti fare per migliorarle?

.....
.....

Sei contento o scontento del tuo lavoro?

Perché?

.....

.....
In quale momento di tutte le prove ti sei sentito più tranquillo?
.....
.....

Controllando il tuo lavoro con la rubrica, che valutazione complessiva daresti?



Un ottimo lavoro



Un buon lavoro



Un lavoro discreto



Da migliorare

(continua)

Cosa potresti fare, la prossima volta, per rendere migliore il tuo lavoro?
.....
.....
.....

Cosa potresti fare, la prossima volta, per lavorare sempre più serenamente e con soddisfazione?
.....
.....
.....