C.U. "GIOCHI DI SOCIETÀ"

DATI IDENTIFICATIVI	Anno scolastico: 2015 /16
	Ordine: (1) Primaria
	Classe/i: 2 ^ A – B – C
	Tempi: marzo/aprile
	Discipline coinvolte: matematica, geografia, tecnologia, inglese, cittadinanza e costituzione.

LEGENDA:

(1) Infanzia, Primaria, Secondaria I gr.; Biennio superiori

APPRENDIMENTI	Competenza/e: 1 – 3 – 5 - 9- 10 – 11- 12 del Profilo delle Competenze (Modello nazionale allegato alla C. M. n. 3/2015)	
	Traguardo/Liv: Riconosce nell'ambito della sua esperienza numerica i numeri naturali e sa operare con essi Sviluppa sensibilità verso gli altri e disponibilità a relazionarsi positivamente. Sa scegliere e utilizzare i materiali e gli strumenti utili alla realizzazione del prodotto. Attua la cooperazione riconoscendola come modalità fondamentale per la realizzazione di un prodotto.	
	Tipo di compito unitario: (3) Realizzazione in gruppi dei giochi dopo aver analizzate le varie proposte.	
	Compito unitario in situazione: (4) Ideare e costruire giochi di società da utilizzare durante l'intervallo in classe.	
	Conoscenze: (5) Produce semplici modelli secondo una procedura stabilita.	Abilità: (6) Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. Progettazione e realizzazione di un oggetto in cartoncino.

LEGENDA:

- (1) Riportare il codice o la denominazione del filone o dei filoni di competenza su cui si lavora
- (2) Riportare il codice o la descrizione del traguardo su cui si lavora
- (3) Descrivere il tipo di compito unitario [3 e 4 possono essere entrambi o in alternativa]
- (4) Descrivere il compito in situazione [3 e 4 possono essere entrambi o in alternativa]
- (5) / (6) Specificare le conoscenze e le abilità essenziali per l'assunzione del compito

MEDIAZIONE DIDATTICA	SCELTE ORGANIZZATIVE	
	Ambiente di apprendimento /strumenti e sussidi: (1) Raggruppamento dei banchi per facilitare il lavoro a piccolo gruppo (5 alunni per gruppo). Materiale di facile consumo.	
	Temporalità: (2) 1 / 2 settimane	

	<p>Socio relazionalità: (3) lavoro di piccolo gruppo; si cercherà di favorire i rapporti di collaborazione tra pari, ma anche di tutoraggio tra chi ha raggiunto una buona sicurezza e chi è ancora in difficoltà.</p>
	<p>AZIONE DIDATTICA</p>
	<p>Fasi: (4)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coaching: Sotto la guida dell'insegnante gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, inizieranno a scegliere i giochi da realizzare e i materiali da utilizzare. 2. Scaffolding: L'insegnante guiderà gli alunni nelle fasi di realizzazione dei giochi scelti (realizzazione delle componenti, delle regole dei giochi...) sostenendoli continuamente durante la procedura anche con suggerimenti su come proseguire il lavoro. 3. Fading: Gradualmente gli alunni saranno lasciati in autonomia nella realizzazione del prodotto.
	<p>Azioni/tempi: (5) presentazione dell'attività partendo dal bisogno degli alunni di avere dei giochi da utilizzare nell'intervallo del tempo mensa; raccolta delle proposte degli alunni e scelta di quelle realizzabili; formazione dei gruppi e assegnazione dei giochi da realizzare; scelta, all'interno del piccolo gruppo, dei materiali da utilizzare e delle procedure da mettere in atto; realizzazione concreta del prodotto.</p>

LEGENDA:

(1) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre l'ambiente di bottega

(2) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre il tempo di bottega

(3) Indicare eventualmente in che modo si è cercato di riprodurre la socialità di bottega

(4) Specificare il modo e il peso assegnato alle quattro fasi della didattica di bottega: modelling, coaching, scaffolding e fading

(5) Elencare sinteticamente le azioni e i tempi secondo la logica di un cronoprogramma

<p>DISPOSITIVO DI VALUTAZIONE</p>	<p>Criteri e strumenti per accertare i livelli di competenza:</p> <p>La valutazione della prestazione sarà effettuata secondo i parametri riportati nella tabella 1:</p>
	<p>Criteri e strumenti per accertare i livelli di padronanza di conoscenze e abilità:</p> <p>osservazione da parte dell'insegnante delle modalità di lavoro messe in atto dagli alunni sia nel lavoro individuale che nel piccolo gruppo.</p>

TABELLA 1

	INDICATORE DI LIVELLO 1	INDICATORE DI LIVELLO 2	INDICATORE DI LIVELLO 3	INDICATORE DI LIVELLO 4
Cura del prodotto.	Finisce in fretta e non cura il prodotto.	Cura il prodotto in modo parziale.	Cura il prodotto .	Mette molta cura nella realizzazione del prodotto.
Collaborazione, partecipazione e impegno nel lavoro di gruppo	Riesce a partecipare in modo discontinuo, a volte è distratto e disturba.	Riesce a partecipare in modo attivo.	Riesce a partecipare in modo attivo e propositivo.	Riesce a partecipare con interesse ed entusiasmo.
	Si impegna in modo discontinuo e svolge qualche compito su sollecitazione.	Si impegna solo nel lavoro individuale.	Si impegna nel lavoro individuale e sostiene in modo propositivo i compagni di lavoro.	Si impegna nel lavoro individuale, promuove e sostiene in modo propositivo i compagni di lavoro. Si assume responsabilità.