

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

“Giochi vecchi e nuovi: giochiamo a campana?”

**Per la classe V della Scuola Primaria
e la classe III della Scuola Secondaria di primo grado**



Comprendente:

n. 4 UdA con:

- consegna agli studenti
- griglia di valutazione

Realizzata da:

**Michela Battisti
Susanna Colasanti
Maria Pia De Cristofano
Simona Campagna
Cristina Formisano
Stefania Palummo**

**Docenti di Scuola Primaria e Secondaria di primo grado
dell'Istituto Comprensivo Lariano**

UNITA' DI APPRENDIMENTO: “GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?”

Introduzione al lavoro svolto dalle insegnanti

L'unità di apprendimento “Giochi vecchi e nuovi: giochiamo a campana?”, promossa all'interno dell'Istituto Comprensivo di Lariano, si sviluppa in verticale e nasce dall'idea di stimolare la crescita delle competenze degli alunni, partendo da un ambito a loro molto caro, al di là della fascia d'età, l'ambito ludico.

Cercando di riflettere sul gioco, non come attività fine a se stessa ma come strumento che veicola la condivisione, la socializzazione, la discussione e oggi anche l'utilizzo delle tecnologie, si è elaborato un percorso in verticale che ha coinvolto le discipline di italiano e matematica attraverso la realizzazione di quattro percorsi.

Sono state realizzate quindi due unità di apprendimento per la scuola primaria e due per la secondaria. Nello sviluppo delle competenze individuate si è tenuto conto dei collegamenti imprescindibili con alcune delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazioni del 18 dicembre 2006).

Hanno partecipato:

per gli alunni:

- scuola primaria: tre classi di V;
- scuola secondaria di primo grado: una classe III;

per gli insegnanti

- scuola primaria: Michela Battisti (italiano), Susanna Colasanti (italiano/matematica), Maria Pia De Cristofano (matematica), Stefania Palummo (italiano);
- scuola secondaria di primo grado: Simona Campagna (matematica), Cristina Formisano (italiano).

UNITA' DI APPRENDIMENTO n°1 – italiano – scuola primaria	
Denominazione	GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?
Utenti destinatari	Alunni classe V Scuola Primaria, plessi “Galileo Galilei” e “Cristoforo Colombo”, I.C. Lariano.
Compito – Prodotti	Realizzazione di un volantino che diffonda tra i bambini il gioco della campana, proponendone una nuova versione; creazione di uno slogan volto a pubblicizzare il gioco.
Competenze chiave	▪ Comunicazione nella madre lingua ▪ Imparare ad imparare ▪ Competenze sociali e civiche ▪ Consapevolezza ed espressione culturale ▪ Competenza digitale
Nucleo tematico	Italiano: Lettura
Competenza	Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, riutilizzandole per produrre un messaggio funzionale allo scopo.
Abilità	Conoscenze
Condurre un'intervista atta a ricavare notizie utilizzabili sull'argomento da trattare	Elementi dell'intervista: le 5 W del racconto giornalistico.
Partecipare a una conversazione, apportando validi contributi	Tipologie testuali.
Attivare strategie di lettura adeguate al testo (espressiva, silenziosa ...)	Connettivi logici/causali/temporali.
Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi espositivi per documentarsi su un argomento o per scopi pratici.	Tecniche per la comprensione.
Utilizzare semplici tecniche di supporto alla comprensione.	Lessico specifico.
Comprendere, in brevi testi, il significato di parole non note, basandosi sul contesto.	
Usare il vocabolario	
Riutilizzare parole note in contesti diversi	
Prerequisiti	Conoscere le tipologie testuali Comprendere il testo espositivo Conoscere la struttura del testo espositivo
Fase di applicazione	Raccolta e organizzazione di informazioni Analisi e comprensione testuale Produzione testo misto
Tempi	II quadrimestre, mese di aprile.
Risorse umane	Docente di italiano, docente di matematica, alunni, genitori/nonni.
Strumenti	Sussidi didattici e multimediali (libri, lim, internet, vocabolario).
Esperienze attivate	Intervista Comprensione testuale Arricchimento lessicale Produzione di un testo misto(disegno e testo scritto)
Metodologia	Lavoro individuale a casa Brain storming Cooperative learning (creazione prodotto finale)
Valutazione	Autentica/formativa relativa alla competenza definita

UNITA' DI APPRENDIMENTO n°1 – italiano – scuola primaria

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?

Cosa si chiede di fare:

produrre un volantino per pubblicizzare e valorizzare tra i bambini il gioco della campana

Istruzioni per svolgere il lavoro:

svolgere un'intervista a genitori e nonni sul gioco della campana;
raccogliere i dati in tabella;
leggere, comprendere e analizzare un testo espositivo sull'argomento;
produrre un breve testo di tipo persuasivo.

In che modo:

circle time (discussione sull'argomento);
lavoro individuale (intervista, analisi e comprensione del testo dato);
cooperative learning (tabulazione delle informazioni raccolte, produzione del testo misto).

Quali prodotti:

testo misto (disegno e testo scritto).

Tempi: II quadrimestre, mese di aprile.

Risorse: docenti, alunni, genitori/nonni.

Criteri di valutazione: rubrica valutativa per livelli (avanzato, intermedio, base, iniziale) sulla comprensione testuale e sulla partecipazione all'attività proposta

VALUTAZIONE

RUBRICA VALUTATIVA

Competenza: Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, riutilizzandole per produrre un messaggio funzionale allo scopo.

DIMENSIONI della competenza	Livello avanzato (voto 10/9)	Livello intermedio (voto 8)	Livello base (voto 7)	Livello iniziale (voto 6)
Comprensione globale del testo	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, individua informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali per individuare informazioni globali ed esplicite nel testo.
Comprensione locale del testo	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, individua informazioni locali, esplicite ed implicite, nel testo.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni locali, esplicite ed implicite, nel testo.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni locali, esplicite ed implicite, nel testo.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per individuare informazioni locali ed esplicite nel testo.
Competenza lessicale	L'alunno in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, comprende il significato letterale e figurato di parole ed espressioni e riconosce le relazioni tra parole.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, comprendendo il significato letterale e figurato di parole ed espressioni.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, comprendendo il significato letterale di parole ed espressioni.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, comprendendo il significato letterale di parole ed espressioni.
Partecipazione al lavoro di gruppo	L'alunno prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi, fornendo apporti validi per lo sviluppo del lavoro, guidando i compagni alla realizzazione del compito.	L'alunno lavora in accordo con gli altri membri del gruppo, partecipando alla discussione e apportando personali contributi.	L'alunno partecipa al lavoro su sollecitazione dei compagni, ascoltando gli altri e seguendone i suggerimenti, senza apportare significativi contributi.	L'alunno assume un atteggiamento passivo durante il lavoro, mostrandosi poco interessato, non apportando alcun contributo.

UNITA' DI APPRENDIMENTO n°2 – matematica – scuola primaria	
Denominazione	GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?
Utenti destinatari	Alunni classe V Scuola Primaria, plessi “Galileo Galilei” e “Cristoforo Colombo”, I.C. Lariano.
Compito - Prodotti	COSTRUIRE UN VOLANTINO PER LA PROMOZIONE DEL GIOCO DELLA CAMPANA TRA I BAMBINI. (trasversale con Italiano)
Competenze chiave	▪ Comunicazione nella madre lingua ▪ Imparare ad imparare ▪ Competenze sociali e civiche ▪ Consapevolezza ed espressione culturale ▪ Competenza digitale
Nucleo tematico	MATEMATICA: SPAZI E FIGURE
Competenza	RICONOSCE E DENOMINA LE FORME DEL PIANO E DELLO SPAZIO; UTILIZZA GLI OPPORTUNI STRUMENTI PER LA LORO RAPPRESENTAZIONE.
Abilità	Conoscenze
Descrivere e classificare figure geometriche piane.	Conoscere elementi significativi delle principali figure geometriche piane.
Riprodurre una figura in base ad una descrizione.	Lessico specifico
Usare strumenti opportuni alla riproduzione di figure geometriche.	
Riconoscere e costruire le figure geometriche piane.	
Prerequisiti	Saper utilizzare strumenti di misurazione. Conoscere le unità di misura. Conoscere il linguaggio base delle geometria.
Fase di applicazione	Riprodurre su un foglio quadrettato lo schema del gioco della campana. Riprodurre con ingrandimento 5:1 lo stesso schema di gioco.
Tempi	II quadrimestre, mese di aprile.
Risorse umane	Docenti, alunni.
Strumenti	Libri di testo, vocabolario, righe, squadre, compasso, cancelleria, computer, LIM.
Esperienze attivate	▪ lettura; ▪ ascolto; ▪ conversazioni; ▪ elaborazione- produzione.
Metodologia	▪ Problem solving; ▪ Brain storming; ▪ Cooperative learning.
Valutazione	Oggettiva, relativa alla competenza definita e alla rubrica di valutazione fornita.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?

Cosa si chiede di fare:

- costruire la figura seguendo le istruzioni;
- costruire un volantino per la promozione del gioco della campana tra i bambini.

Istruzioni per svolgere il lavoro:

1. COSTRUISCI LA FIGURA SEGUENDO LE ISTRUZIONI;
2. AIUTATI CON LA RIGA E LE SQUADRE PER DISEGNARE SEGMENTI PARALLELI E PERPENDICOLARI.
 - Disegna un rettangolo con le seguenti dimensioni: 20cm e 12 cm.
 - Lungo una dimensione maggiore traccia una perpendicolare distante 2 cm dal vertice del rettangolo.
 - Fai la stessa cosa lungo l'altra dimensione maggiore; otterrai un rettangolo più piccolo, di dimensioni 16 cm e 12 cm e due rettangoli di dimensioni 2cm e 12 cm.
 - Traccia le diagonali del rettangolo 16x12.
 - Traccia l'asse delle dimensioni minori; l'asse deve attraversare solo i rettangoli 2x12.
 - Lungo una dimensione minore a tua scelta, traccia una semicirconferenza con diametro uguale alla dimensione minore.
 - Inserisci all'interno di ogni figura in modo sequenziale i numeri da 1 a 9; il numero 9 inseriscilo nella semicirconferenza.

ECCO COSTRUITA LA CAMPANA!

In che modo:

lavoro di gruppo

Quali prodotti:

- costruzione della figura (struttura della campana);
- costruzione di un volantino (testo informativo - persuasivo).

Che senso ha:

individuare competenze cognitive, relazionali ,pratiche, sociali.

Tempi: II quadrimestre, 20gg.

Risorse – Strumenti:

Docenti, alunni; libri di testo, vocabolario, righe, squadre, compasso, cancelleria, computer, LIM.

Criteri di valutazione:

secondo tabella - rubrica valutativa fornita.

VALUTAZIONE

RUBRICA VALUTATIVA

Competenza: riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio; utilizza gli opportuni strumenti per la loro rappresentazione; collabora con i compagni al fine di realizzare un prodotto comune.

DIMENSIONI della competenza	Livello avanzato (voto 10/9)	Livello intermedio (voto 8)	Livello base (voto 7)	Livello iniziale (voto 6)
Conoscere	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio.	L'alunno in autonomia, mostra di saper riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, nel riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio.
Risolvere problemi	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, utilizza gli opportuni strumenti per la rappresentazione di figure piane.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, nell'utilizzo degli opportuni strumenti per la rappresentazione di figure piane.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, nell'utilizzo degli opportuni strumenti per la rappresentazione di figure piane.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, nell'utilizzo degli opportuni strumenti per la rappresentazione di figure piane.
Argomentare	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, argomenta in merito al lavoro realizzato.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite per argomentare in merito al lavoro svolto.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite per argomentare in merito al lavoro svolto.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali per argomentare in merito al lavoro svolto.
Partecipazione al lavoro di gruppo. (Competenza trasversale)	L'alunno prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi, fornendo apporti validi per lo sviluppo del lavoro, guidando i compagni alla realizzazione del compito.	L'alunno lavora in accordo con gli altri membri del gruppo, partecipando alla discussione e apportando personali contributi.	L'alunno partecipa al lavoro su sollecitazione dei compagni, ascoltando gli altri e seguendone i suggerimenti, senza apportare significativi contributi.	L'alunno assume un atteggiamento passivo durante il lavoro, mostrandosi poco interessato, non apportando alcun contributo.

UNITA' DI APPRENDIMENTO n°3 – italiano – scuola secondaria di primo grado

Denominazione	GIOCHI VECCHI E NUOVI	
Utenti destinatari	Classe III, scuola secondaria di primo grado, plesso “Achille Campanile”.	
Compito – Prodotti	Realizzazione di testi misti volti ad esporre ad alunni di altre classi informazioni e curiosità relativi a giochi vecchi e nuovi.	
Competenze chiave	▪ Comunicazione nella madre lingua ▪ Imparare ad imparare ▪ Competenze sociali e civiche ▪ Consapevolezza ed espressione culturale ▪ Competenza digitale ▪ Senso di iniziativa e imprenditorialità	
Nucleo tematico	Italiano: lettura	
Competenza	Riconosce e comprende testi di vario tipo, collocandoli nel contesto culturale di riferimento.	
	Abilità	Conoscenze
	Ricavare informazioni implicite ed esplicite dai testi. Comprendere ed analizzare testi narrativi, individuando personaggi, ruoli, caratteristiche, ambientazione spazio-temporale, relazioni, tema principale, genere di appartenenza e tecniche narrative. Leggere testi di vario tipo e forma, individuandone tema principale ed intenzioni comunicative, personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazioni delle loro azioni; ambientazione spazio-temporale; genere di appartenenza. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in maniera personale.	Caratteristiche fondamentali del testo narrativo. Diverse tipologie testuali (saggi, articoli, diari, lettere, biografie ed autobiografie, etc.). Lecture inerenti tematiche di educazione alla cittadinanza.
Prerequisiti	Conoscere le tipologie testuali.	
Fase di applicazione	Raccolta e organizzazione di informazioni. Comprensione e analisi testuale. Produzione testo misto.	
Tempi	Il quadrimestre, mese di aprile, 9 ore (lavoro in classe) + 1 ora di verifica + ½ ora per questionario di autovalutazione.	
Risorse umane	Docente di italiano, alunni, genitori/nonni.	
Strumenti	Libri di testo, computer, LIM, materiali di approfondimento su Internet.	
Esperienze attivate	▪ Realizzazione di un'intervista; ▪ lettura di testi; ▪ comprensione di testi; ▪ arricchimento lessicale; ▪ produzione di un testi misti (disegni e testo scritto; presentazioni PP).	
Metodologia	▪ Lezione frontale ▪ Conversazioni guidate ▪ Lavoro individuale ▪ Lavoro per coppie d'aiuto ▪ Lavoro di gruppo ▪ Lavoro graduale ▪ Circle time ▪ Brain storming	
Valutazione	Relativa alla competenza definita e alla rubrica di valutazione fornita.	

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: GIOCHI VECCHI E NUOVI

Cosa si chiede di fare:

- produrre un piccolo opuscolo per esporre ad alunni di altre classi informazioni e curiosità relative a giochi vecchi e nuovi;
- produrre testi misti (cartelloni e presentazioni PP) per presentare l'opuscolo alle classi nelle quali sarà distribuito.

Istruzioni per svolgere il lavoro:

1. Leggere, comprendere, analizzare in classe i brani indicati dall'insegnante, che ruotano intorno alla tematica del gioco.
I testi sui quali si lavorerà saranno i seguenti:
 - “Il nostro rifugio segreto”, tratto da *Quando nel mio Paese crescevano gli aranci*, di Elizabeth Laird;
 - “Una ruota perfetta”, tratto da *Quando Hitler rubò il coniglio rosa*, di Judith Kerr;
 - “Largo alle ragazze”, di Andrea Minoglio, tratto da <<Focus Junior>>;
 - “Tommy videogame” tratto da *Tommy videogame*, di Rossana Guarnieri;
 - “Le cose che mi piacciono”, tratto da *Duccio e il mistero della musica telepatica*, di Paola Reggiani.
2. Realizzare interviste a nonni e genitori, volte a recuperare informazioni sulle tipologie di gioco da loro praticate durante l'infanzia, utilizzando lo schema di domande basato sulle 5W + 1H (Who?=chi? What?=che cosa? Where?=dove? When?=quando Why?=perché? + How?=come?).
3. Dividere le informazioni raccolte secondo una precisa tipologia di gioco (individuale, di gruppo, a coppie ecc);
4. Realizzare interviste ad un gruppo di compagni per recuperare informazioni sulle tipologie di gioco da loro praticate, utilizzando lo schema di domande basato sulle 5W + 1H (Who?=chi? What?=che cosa? Where?=dove? When?=quando Why?=perché? + How?=come?).
5. Dividere le informazioni raccolte secondo una precisa tipologia di gioco (individuale, di gruppo, a coppie ecc);
6. Ricercare informazioni (origini, regole, ...) e immagini utilizzando internet, relative ai giochi individuati nelle interviste di nonni, genitori e compagni.
7. Produrre un opuscolo che esponga immagini e curiosità su giochi vecchi (il passato) e nuovi (il presente) e testi misti (cartelloni e presentazioni PP) per presentare l'opuscolo alle classi nelle quali sarà distribuito.

In che modo (singoli, gruppi..):

- Lavoro individuale (comprensione ed analisi del testo);
- lavoro per coppie (interviste, raccolta di informazioni su internet);
- Lavoro di gruppo (condivisione e organizzazione delle informazioni, produzione dei testi misti, produzione opuscolo)
- Circle time (discussione e riflessione sul lavoro svolto e su quanto si è appreso).

Quali prodotti:

- un piccolo opuscolo su giochi vecchi e nuovi;
- testi misti (cartelloni e presentazioni PP) per presentare l'opuscolo.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):

- migliorare la comprensione del testo partendo da tematiche di interesse;
- comprendere il valore del passato vissuto dagli adulti più prossimi (genitori/nonni);
- confrontarsi con gli adulti su un argomento "appartenuto" anche a loro [il gioco], aumentando la vicinanza emotiva.

Tempi:

II quadrimestre, mese di aprile.

Risorse:

Docente di italiano, alunni, genitori/nonni.

Criteri di valutazione:

Valutazione eseguita tramite la rubrica valutativa per livelli (avanzato, intermedio, base, iniziale) ed intesa come:

- confronto fra risultati ottenuti e previsti, tenendo conto delle condizioni di partenza (sommativa);
- incentivo al perseguimento degli obiettivi (formativa);
- misurazione dell'eventuale distanza dallo standard di riferimento (comparativa).

VALUTAZIONE

RUBRICA VALUTATIVA

Competenza: Riconosce e comprende testi di vario tipo, collocandoli nel contesto culturale di riferimento.

DIMENSIONI della competenza	Livello avanzato (voto 10/9)	Livello intermedio (voto 8)	Livello base (voto 7)	Livello iniziale (voto 6)
Comprensione globale del testo	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, individua informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni globali ed esplicite nel testo.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per individuare informazioni globali ed esplicite nel testo.
Comprensione locale del testo	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, individua informazioni locali, esplicite ed implicite, nel testo.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni locali, esplicite ed implicite, nel testo.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, individuando informazioni locali ed esplicite nel testo.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per individuare informazioni locali ed esplicite nel testo.
Competenza lessicale	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, comprende il significato letterale e figurato di parole ed espressioni e riconosce le relazioni tra parole.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, comprendendo il significato letterale e figurato di parole ed espressioni.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, comprendendo il significato letterale di parole ed espressioni.	L'alunno con un livello minimo autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, comprendendo il significato letterale di parole ed espressioni.

UNITA' DI APPRENDIMENTO n°4 – matematica – scuola secondaria di primo grado

Denominazione	GIOCHI VECCHI E NUOVI: GIOCHIAMO A CAMPANA?	
Utenti destinatari	Classe III scuola secondaria di primo grado, plesso “A. Campanile”.	
Compito – Prodotti	Produzione di un nuovo schema del gioco della campana.	
Competenze chiave	▪ Comunicazione nella madre lingua ▪ Imparare ad imparare ▪ Competenze sociali e civiche ▪ Consapevolezza ed espressione culturale ▪ Competenza digitale	
Nucleo tematico	Matematica: Spazio e figure	
Competenza	Riconosce e denomina le forme del piano, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi	
	Abilità	Conoscenze
	Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti.	Conoscere definizioni e proprietà delle principali figure piane.
	Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicare ad altri.	
	Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.	
Fase di applicazione	• 1^ fase (lavoro a coppie): in base ad una descrizione riportata su di una scheda, gli alunni devono riprodurre su un foglio bianco, senza l'aiuto dei quadretti, lo schema del gioco “della campana”, utilizzando riga, squadre e compasso • 2^ fase (lavoro di gruppo): ogni gruppo deve inventare un nuovo “gioco della campana” da descrivere su una scheda. • 3^ fase (lavoro di gruppo): le schede elaborate dagli alunni nella fase 2 vengono scambiate tra i gruppi di lavoro ed ognuno di essi deve cercare di riprodurre il nuovo gioco magari nel cortile della scuola con il gesso.	
Tempi	II quadrimestre – 6h + 1h per la verifica	
Strumenti	Fogli A4, riga, squadre e compasso	
Esperienze attivate	Lettura Ascolto Conversazione Elaborazione Produzione	
Metodologia	Brainstorming – Problem solving Lavoro a coppie – Lavoro di gruppo	
Valutazione	Relativa alla competenza definita e alla rubrica di valutazione fornita.	

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: GIOCHIAMO A CAMPANA?

Cosa si chiede di fare:

Dopo il lavoro svolto con l'insegnante di lettere sui "Giochi vecchi e nuovi" adesso lavoriamo su un gioco in particolare che scoprirai alla fine della prima scheda proposta. Buon divertimento!

Istruzioni per svolgere il lavoro:

Scheda 1

Costruisci la figura seguendo le istruzioni; aiutati con la riga e le squadre per disegnare segmenti paralleli o perpendicolari:

- Disegna un rettangolo con le seguenti dimensioni: 20 cm e 12 cm.
- Lungo una dimensione maggiore traccia una perpendicolare distante 2 cm dal vertice del rettangolo.
- Fai la stessa cosa lungo l'altra dimensione maggiore; otterrai un rettangolo più piccolo di dimensioni 16 cm e 12 cm e due rettangoli di dimensioni 2 cm e 12 cm.
- Traccia le diagonali del rettangolo 16x12.
- Traccia l'asse delle dimensioni minori; l'asse deve attraversare solo i rettangoli 2x12.
- Lungo una dimensione minore a tua scelta, traccia una semicirconferenza con diametro uguale alla dimensione minore.
- Inserisci all'interno di ogni figura in modo sequenziale i numeri da 1 a 9; il numero 9 inseriscilo nella semicirconferenza.

Hai riconosciuto quale gioco è?

Scheda 2

Adesso tocca a voi inventare un nuovo gioco! In gruppo provate ad elaborare uno schema di una campana anche con nuove regole e una volta fatto cercate di descriverla in modo preciso utilizzando i termini della geometria proprio come nella scheda 1. Attenzione perché questo nuovo gioco deve essere elaborato e costruito da un altro gruppo.

In che modo (singoli, gruppi..):

Il lavoro della scheda 1 viene eseguito a coppie, mentre il lavoro della scheda 2 in gruppo.

Tempi :

2h per la scheda 1; 2h per la scheda 2 e 2h per l'elaborazione della scheda 2

Risorse:

Docente di matematica, alunni.

Criteri di valutazione:

Valutazione eseguita tramite la rubrica valutativa per livelli (avanzato, intermedio, base, iniziale) ed intesa come:

- confronto fra risultati ottenuti e previsti, tenendo conto delle condizioni di partenza (sommativa);
- incentivo al perseguimento degli obiettivi (formativa);
- misurazione dell'eventuale distanza dallo standard di riferimento (comparativa).

VALUTAZIONE

RUBRICA VALUTATIVA

Competenza: Riconosce e denomina le forme del piano, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi

DIMENSIONI della competenza	Livello avanzato (voto 10/9)	Livello intermedio (voto 8)	Livello base (voto 7)	Livello iniziale (voto 6)
Conoscenze	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, porta a conclusione il compito in maniera precisa ed esatta.	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, portando a conclusione il compito.	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, per portare a conclusione il compito sostanzialmente corretto.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per portare a conclusione il compito in modo non sempre preciso.
Risolvere problemi	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, elabora una soluzione corretta e precisa	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, per elaborare una soluzione corretta	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, per elaborare una soluzione sostanzialmente corretta.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per elaborare una soluzione con alcune imprecisioni.
Argomentare	L'alunno, in totale autonomia, mostrando padronanza nell'uso di conoscenze e abilità, descrive in maniera chiara e precisa il compito assegnato	L'alunno in autonomia, mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, per descrivere in maniera chiara il compito assegnato	L'alunno con qualche incertezza e con discreta autonomia mostra di saper usare conoscenze e abilità acquisite, per descrivere in maniera sostanzialmente corretta il compito assegnato.	L'alunno con un livello minimo di autonomia, guidato dall'insegnante, usa solo conoscenze e abilità fondamentali, per descrivere, con alcune imprecisioni, il compito assegnato