

ANNO SCOLASTICO 2018/2019
COMPITO DI REALTA' N. 2 - CLASSI PRIME

<i>DENOMINAZIONE</i>	"Giocando diventiamo amici"	
<i>COMPITO/PRODOTTO</i>	Compito di realtà: Realizzazione di un gioco.	
<i>UTENTI</i>	Gruppo classe e piccoli gruppi (tre/quattro persone) alunni primo anno di scuola primaria.	
<i>COMPETENZE</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere ed utilizzare il codice linguistico. (Italiano ed L2) ➤ Realizzare prodotti grafici. ➤ Si orienta nello spazio e nel tempo avendo consapevolezza del proprio corpo rispettando le regole condivise. ➤ Riconoscere quantità, classificare, contare e operare. 	
<i>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>DISCIPLINA:</i> ITALIANO	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere un testo narrativo e cogliere il senso globale. • Riesporre il testo ascoltato in modo comprensibile a chi ascolta. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco.
	<i>DISCIPLINA:</i> INGLESE	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere vocaboli ed espressioni di uso quotidiano in L2
	<i>DISCIPLINA:</i> STORIA	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti narrati. • Riconoscere relazioni di successioni.
	<i>DISCIPLINA:</i> GEOGRAFIA	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici.

	<i>DISCIPLINA:</i> MATEMATICA	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce in senso progressivo e regressivo. • Riconoscere e risolvere semplici situazioni problematiche,
	<i>DISCIPLINA:</i> SCIENZE	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà utilizzando i cinque sensi.
	<i>DISCIPLINA:</i> ED. FISICA	<i>Conoscenze e Abilità:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro.
<i>SEQUENZA IN FASI/ATTIVITÀ</i>	<p>I fase: dopo la lettura della storia "Il porcospino monello", analisi delle caratteristiche dei personaggi: chi sono, come sono, quanti sono, cosa fanno, chi incontrano, individuazione di espressioni in L2. Riesposizione orale comprensiva di espressioni in L2. Divisione del gruppo classe 3 o 4 gruppi che realizzano le tre sequenze: PRIMA-DOPO-INFINE.</p> <p>II fase: Brainstorming finalizzato all'individuazione di prove da superare e alla realizzazione grafica del percorso-gioco e di carte relative a: Imprevisti e probabilità.</p> <p>III fase: Sperimentazione e verifica del gioco ed eventuali modifiche.</p>	
<i>METODOLOGIA E STRUMENTI</i>	Circle time, brainstorming, lavoro per piccoli gruppi, lavoro collettivo. Uso di: LIM, testi, musiche, immagini e filmati, materiali vari.	
<i>TEMPI E PERIODO DI APPLICAZIONE</i>	In ore: 60 ore da febbraio a maggio.	
<i>CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE</i>	Verifiche orali e grafiche per la valutazione dell'apprendimento. Griglie per l'osservazione sistematica. Schede di autovalutazione. Rubriche di valutazione	

	COMPRENDERE E UTILIZZARE IL CODICE LINGUISTICO			
	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Ascolto	Fatica a prestare attenzione ed interagisce in modo non sempre pertinente. Comprende in modo parziale e con difficoltà.	Presta attenzione con discontinuità e comprende l'essenziale	Presta attenzione e comprende in modo corretto.	I tempi di attenzione sono prolungati, comprende in modo rapido e sicuro.
Parlato	L'esposizione è poco chiara e l'alunno usa un linguaggio approssimativo. Ha difficoltà a rispondere alle domande poste anche con i suggerimenti dell'insegnante.	L'alunno espone i contenuti in modo abbastanza chiaro, non sempre utilizza un linguaggio appropriato. Ha delle difficoltà a rispondere alle domande e aspetta suggerimenti.	L'alunno esprime i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio. L'alunno rielabora i contenuti e risponde con abbastanza sicurezza alle domande.	L'alunno espone i contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio sottolineando con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti. L'alunno rielabora in modo personale i contenuti, fa collegamenti e risponde con sicurezza alle domande.

	REALIZZARE PRODOTTI GRAFICI			
	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Esprimersi e comunicare	Utilizza i colori e il materiale in modo inadeguato senza rispettare gli spazi.	Utilizza i colori e i materiali in modo corretto, i lavori sono essenziali e rispetta adeguatamente gli spazi.	Utilizza i colori e il materiale in modo corretto ed espressivo e rispetta gli spazi.	Utilizza i colori e il materiale in modo originale e personale e i lavori sono particolarmente accurati.
Osservare e leggere le immagini	Stenta a cogliere gli elementi principali delle immagini di vario tipo.	Riesce a cogliere gli elementi principali delle immagini.	Sa leggere le immagini ricavandone le informazioni principali.	Descrive e analizza in modo originale immagini.

	SI ORIENTA NELLO SPAZIO E NEL TEMPO AVENDO CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E RISPETTANDO LE REGOLE CONDIVISE			
	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Orientamento	Mostra difficoltà ad orientarsi nello spazio, a conoscere le informazioni e necessita di insegnanti o pari.	Sa orientarsi nello spazio e conosce poche informazioni.	Sa orientarsi nello spazio e sa organizzare le informazioni.	Sa orientarsi nello spazio con sicurezza e sa organizzare in modo personale le informazioni.
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo	Sa riconoscere alcune parti del corpo e sa mettere in pratica solo alcuni schemi motori di base.	Sa riconoscere quasi tutte le parti del corpo e mette in pratica gli schemi motori di base.	Sa riconoscere le parti del corpo, la destra e la sinistra su di sé e sa mettere in pratica adeguatamente gli schemi motori di base.	Sa riconoscere con consapevolezza le parti del corpo, destra e sinistra su di sé e sugli altri e sa mettere in pratica con destrezza tutti gli schemi motori di base
Rispetta le regole del gioco	Partecipa ai giochi ma attua raramente forme di collaborazione, sa rispettare le regole base per tempi molto brevi.	Partecipa ai giochi collaborando in modo parziale, rispetta le regole di base.	Partecipa ai giochi collaborando con gli altri e rispetta le regole.	Partecipa positivamente e attivamente collaborando con gli altri, rispetta assiduamente le regole del gioco.

	RICONOSCERE QUANTITA', CLASSIFICARE E CONTARE			
	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Numeri	Sa contare con difficoltà in senso progressivo e regressivo. Esegue con difficoltà ed errori semplici calcoli	Sa contare in senso progressivo e regressivo associando al numero la quantità. Esegue calcoli in modo non sempre corretto e aspetta i suggerimenti dell'adulto	Sa contare correttamente in senso progressivo e regressivo associando al numero la quantità. Esegue calcoli correttamente in modo autonomo.	Sa contare con sicurezza in senso progressivo e regressivo associando al numero la quantità. Esegue con sicurezza calcoli utilizzando diverse strategie.
Spazio e figure	Conosce parzialmente gli organizzatori spaziali e li utilizza in modo scorretto.	Conosce gli organizzatori spaziali e li utilizza in modo non sempre corretto.	Descrive verbalmente e utilizza correttamente gli organizzatori spaziali.	Descrive accuratamente utilizzando gli organizzatori spaziali, la posizione di oggetti rispetto a sé stesso e agli altri.
Relazioni	Stenta a discriminare le caratteristiche degli oggetti e individua le relazioni solo se guidato.	Sa discriminare le caratteristiche degli oggetti e riconosce semplici relazioni.	Sa classificare oggetti in base ad analogie e differenze e individua le relazioni.	Sa classificare oggetti e situazioni in contesti vari. Sa leggere e rappresentare correttamente le relazioni.

GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE

Ho capito la storia?			
Ho individuato i personaggi e gli ambienti?			
Sono riuscito a raccontare la storia in ordine?			
Ho saputo disegnare le sequenze?			
Mi sono divertito a inventare le prove da superare?			
E' stato difficile rappresentare il percorso e le carte del gioco?			
Mi è piaciuto giocare con i compagni?			

