

Progetto di compito esperto

Informazioni di base

Titolo: Che festa festa in primavera

Scuola: primaria

Disciplina1: MATEMATICA

Disciplina2: ITALIANO

Disciplina3: INGLESE

Disciplina4: ARTE

Disciplina5: TECNOLOGIA

Classe: 1[^] - 2[^]

Argomento curricolare:

Usare i numeri nelle situazioni quotidiane anche riferite a misure di valore (euro)

Produrre testi di diverso tipo in situazione di realtà

Produrre messaggi visivi x immagini

Produrre un manufatto

Tema/contenuto/sfida: descrizione e contestualizzazione dell'unità di lavoro (qual è l'argomento principale dell'unità? Quale sfida proponete ai vostri allievi? Come sono messi in gioco i paradigmi della competenza ("responsabilità" e "autonomia")?)

TEMA:

Organizzare una festa a tema: la Primavera

SFIDA:

Abbiamo deciso di organizzare una festa: la festa di primavera. Per l'occasione ci trasformeremo in ... (fiore, ape, farfalla, ...):

progetta e realizza qualche accessorio che ti permetta di essere ... l'elemento che hai scelto (lavoro individuale)

Presenta ai compagni il tuo personaggio: in rima, in inglese, ... (lavoro individuale)

A piccoli gruppi: vi recate al supermercato per scegliere ciò che serve e che volete acquistare, poi andate alla cassa per il pagamento. Avete a disposizione una somma di 20€ (classe 2[^] : 50 €) che non potete superare.

Solo se saprete calcolare esattamente quanto spendete (classe 2[^]: e quanto dovete ricevere di resto) potrete portare a casa la spesa.

Che festa è senza una locandina per "pubblicizzarla"?

Collocazione dell'unità nel percorso scolastico:

Secondo quadrimestre

Competenze coinvolte: verso quali traguardi di competenza (disciplinari)

Disciplina 1: **MATEMATICA**

- esplorare e risolvere situazioni problematiche con addizioni e sottrazioni (e moltiplicazioni (2[^]))

- verbalizzare le strategie risolutive e usare simboli aritmetici per rappresentarle

- calcolare usando metodi e strumenti diversi in situazioni concrete

Disciplina 2: **ITALIANO**

- leggere e interpretare in modo corretto, scorrevole ed espressivo vari tipo di testo, comprendendone il senso globale

- scrivere testi di diverso tipo rispettandone le regole di produzione del singolo testo: testi in rima e inviti

Disciplina 3: **INGLESE**

- denominare il lessico presentato (primavera, insetti, fiori, arcobaleno)

- eseguire una canzone e drammatizzarla

- interagire con i compagni utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione di un gioco

Disciplina 4: **ARTE**

- Utilizzare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti artigianali con materiali diversi

Disciplina 5: **TECNOLOGIA**

-utilizzare programmi di videoscrittura per scrivere testi di diverso tipo

Indicatori comuni a questa e ad altre competenze (trasversali)

Inserirsi in modo attivo, nel rispetto delle regole.

Gestire adeguatamente il tempo a propria disposizione.

Indicatori specifici disciplina :

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.

Indicatori specifici disciplina :

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Competenze di cittadinanza:

- Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. Inserirsi in modo attivo, nel rispetto delle regole.

Gestire adeguatamente il tempo a propria disposizione.

Strumenti didattici:

Riproduzione di monete (1 e 2 €) e banconote 5,10, 20, 50 (cl 2) €

Fogli, cartoncini, carte colorate, ... penne, matite, forbici, colla, ...

Rappresentazioni (scatole, immagini ...) di vari prodotti da acquistare, alimentari e non, borse della spesa

Strumenti (vecchie e nuove tecnologie): carta, penna e pc

Documentazione: durante e al termine dell'attività è importante raccogliere i materiali concreti usati (fogli, disegni, appunti...); eventualmente alcune fotografie delle fasi di lavoro e i file (word, video, audio...) su cui si è operato.

Documentazione:

Durante e al termine dell'attività si raccolgono i materiali concreti usati (fogli, disegni, appunti...) e alcune fotografie e/o video delle fasi di lavoro e dei prodotti finali

Sequenza di lavoro, tempi e setting delle attività sviluppate per il compito di realtà

<p>1) Attività di preparazione</p>	<p>1) Presentazione agli alunni del compito richiesto. La sfida è: - organizzare la festa a tema, preparando i "costumi", la presentazione dei personaggi, la locandina - acquistare (simulazione) il necessario per organizzare una merenda in compagnia senza superare il budget assegnato - stilare una "lista della spesa" vera da proporre poi al rappresentante dei genitori (si sceglierà quella più conveniente in termini di contenuto e prezzo) 2) Per le diverse realizzazioni, nelle diverse discipline ... - presentazione delle fasi di esecuzione - organizzazione degli alunni in piccoli gruppi - preparazione dei materiali - allestimento delle postazioni di lavoro</p>	<p>Una settimana</p>
<p>2) Attività di rielaborazione e produzione</p>	<p>Questa attività comporta l'organizzazione di una festa (che potrà essere realizzata per davvero!) mediante: - un laboratorio "artigianale" in cui si realizzano gli accessori che connotano i personaggi scelti - un laboratorio artistico in cui si disegna, si colora, si realizzano immagini per la locandina - un laboratorio di scrittura creativa utilizzando la lingua italiana e inglese per produrre testi descrittivi e pragmatici con diverse tecniche</p>	<p>- 2 h - 2 h - 4 h</p>

	- l'allestimento in classe di un supermercato per la simulazione di una compravendita, in cui si gioca al cliente e al cassiere: il primo sceglie i prodotti rimanendo all'interno del budget assegnato all'inizio di 20/ 50 (cl 2) euro	- 2 h
3) Attività di condivisione, validazione e pubblicazione	Ogni gruppo presenta agli altri quello che ha prodotto/acquistato, spiegando quali sono stati i "momenti di crisi", cioè quelli in cui si è sentito in difficoltà, come e con l'aiuto di chi ha risolto la situazione. In questa fase l'insegnante controlla che: - il manufatto corrisponda al progetto iniziale - la locandina "funzioni" in ogni sua parte - i testi comunichino correttamente il messaggio - la spesa sia stata fatta correttamente rimanendo entro i termini dei 20(1^) / 50(cl 2^) euro. Le fasi dell'attività documentate potranno essere pubblicate a cura dell'insegnante	2 h per ogni attività
4) Valutazione	L'insegnante valuterà le varie fasi di lavoro e la performance definitiva di ogni alunno. Per la valutazione autentica si utilizza la rubrica valutativa del docente e quella auto-valutativa per ogni alunno. Il docente compilerà una rubrica valutativa per ciascun alunno nel corso delle varie attività, mentre gli alunni compileranno la propria autovalutazione al termine del percorso.	

RUBRICA VALUTATIVA DELL'INSEGNANTE

COMPETENZE TRASVERSALI

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Interagire nel gruppo, gestendo la conflittualità, per la realizzazione delle attività collettive.	Accetta passivamente le proposte dei compagni oppure ... non accetta volentieri le proposte del gruppo, si oppone senza proporre soluzioni alternative	Interagisce con alcuni apporti personali, non sempre del tutto pertinenti alla realizzazione delle attività collettive	Interagisce sempre in modo propositivo, cercando di appianare eventuali situazioni di conflitto
Partecipare alle attività nel rispetto delle regole	Fatica a rispettare nel gruppo le regole condivise	Rispetta le regole con qualche richiamo	Rispetta sempre le regole e nel gruppo contribuisce a farle rispettare
Essere disponibili ad apprendere.	Circa nella metà dei casi è sollecitato a partecipare in modo più attivo	Partecipa in modo generalmente attivo	Partecipa in modo attivo
Gestire adeguatamente il tempo a propria disposizione.	Rispetta i tempi solo se sollecitato a farlo	Rispetta i tempi con qualche intervento da parte dell'insegnante	Rispetta i tempi autonomamente, gestendoli in modo proficuo

Disciplina 1: MATEMATICA

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Esplorare e risolvere situazioni problematiche che richiedono addizioni sottrazioni e moltiplicazioni (cl2)	Riconosce e risolve situazioni problematiche di ordine pratico con l'aiuto dell'insegnante e/o di rappresentazioni grafiche	Riconosce e risolve con qualche incertezza situazioni problematiche	Riconosce e risolve autonomamente situazioni problematiche utilizzando diverse strategie
Verbalizzare le strategie risolutive e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.	Verbalizza le strategie risolutive e utilizza i simboli aritmetici che le rappresentano con l'aiuto di domande guida	Verbalizza le strategie risolutive e utilizza i simboli aritmetici che le rappresentano con buona sicurezza	Verbalizza con chiarezza le strategie risolutive e utilizza consapevolmente i simboli aritmetici che le rappresentano
Eseguire calcoli anche mentali di addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni (cl2)	Opera con i numeri utilizzando materiale di supporto	Esegue calcoli anche a mente con discreta sicurezza (75-80% corretti)	Esegue correttamente e senza incertezze calcoli mentali e scritti

Disciplina 2: ITALIANO

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti	Produce semplici testi, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti con difficoltà	Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti con padronanza lessicale di produzione e di rielaborazione	Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti con una piena e ricca padronanza lessicale di produzione e di rielaborazione
Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.	Rappresenta graficamente e verbalmente alcune attività e alcuni fatti vissuti e narrati.	Rappresenta graficamente e verbalmente in modo corretto le attività, i fatti vissuti e narrati.	Rappresenta graficamente e verbalmente in modo chiaro e completo le attività, i fatti vissuti e narrati.
Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.	Rappresenta, con difficoltà, alcune conoscenze e alcuni concetti appresi, mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.	Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.	Rappresenta in modo autonomo e sicuro, conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.
Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	Elabora semplici produzioni personali e per esprimere sensazioni ed emozioni	Elabora produzioni personali corrette per esprimere sensazioni ed emozioni	Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni

Disciplina 3: INGLESE

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Denominare il lessico presentato	Riconosce e denomina con l'aiuto dell'insegnante e/o di rappresentazioni grafiche	Riconosce e denomina con qualche incertezza	Riconosce e denomina senza esitazione
Interagire con i compagni utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione di un gioco	Non è propositivo e fatica a proporsi nell'attività	Interagisce con alcuni apporti personali, non sempre del tutto pertinenti alla situazione	Interagisce sempre in modo positivo e pertinente
Eseguire una canzone e drammatizzarla	Fatica a rispettare le regole e i tempi delle attività	Rispetta regole e tempi con qualche intervento da parte dell'insegnante	Rispetta sempre le regole e nel gruppo contribuisce a farle rispettare

Disciplina 4: ARTE

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Sperimentare e rielaborare immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti	Se indirizzato, sceglie e usa tecniche, strumenti e materiali	Sceglie e usa autonomamente tecniche, strumenti e materiali più adatti alla realizzazione del proprio manufatto	Compie scelte autonome e originali nell'individuazione di tecniche, strumenti e materiali che usa efficacemente per la realizzazione del proprio manufatto
Elaborare creativamente produzioni personali a carattere artistico pittorico per esprimere sensazioni ed emozioni.	Elabora semplici produzioni personali pittorico e per esprimere sensazioni ed emozioni	Elabora produzioni personali corrette per esprimere sensazioni ed emozioni	Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni

Disciplina 5: TECNOLOGIA

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Utilizzare le comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività e dalla funzione	Utilizza se guidato le comuni tecnologie produce un elaborato seguendo le indicazioni	Utilizza le comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo	Utilizza con dimestichezza le comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività e dalla funzione

RUBRICA DI AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO

INDICATORE	LIVELLO ESSENZIALE 	LIVELLO INTERMEDIO 	LIVELLO AVANZATO 
Ho ascoltato con attenzione le spiegazioni dell'insegnante			
Ho saputo chiedere spiegazioni all'insegnante o ai compagni, quando qualcosa non era chiaro			
Nelle attività in gruppo ho lavorato con impegno. Ho saputo fare delle scelte e spiegarle ai miei compagni			
Ho utilizzato bene il tempo a mia disposizione			
Durante gli acquisti, sono riuscito a calcolare correttamente quanto spendevo			
Ho saputo raccontare e descrivere			
Ho cantato e recitato correttamente in inglese			