COMPITO DI REALTA'

A.S. 2017-2018

PLESSO: **Scuola primaria Torretta** **Classe I A**

DOCENTI: **Le insegnanti della classe del plesso di Torretta**

Discipline coinvolte

Italiano
Matematica
Tecnologia
Scienze
Geografia
Arte e immagine
Storia
Ed. Fisica

FINALITA'

Verificare la capacità di interagire in gruppo, di comunicare e condividere le informazioni, di organizzare lo spazio e realizzare un gioco di robotica educativa "Cody Pezzettino". Il gioco ha per tema il viaggio di "Pezzettino" personaggio protagonista della storia omonima nell'ambito del progetto d'Istituto in "Continuità" con la scuola dell'infanzia..

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Il progetto prevede la formazione di diversi gruppi di lavoro con il compito di realizzare da parte degli alunni di prima un percorso creativo su tappeto-gioco con il personaggio robot "Pezzettino" e la creazione di carte di programmazione. Il gioco verrà poi presentato ai compagni della IB e agli alunni del'ultimo anno di scuola dell'infanzia al fine di rendere loro meno traumatico il passaggio alla scuola primaria.

COMPETENZE	*INDICATORI*	*DESCRITTORI*
Comunicazione nella madre lingua	Comprensione e uso del linguaggio di vario genere	• Comprendere semplici messaggi • Esprimere ed interpretare concetti e pensieri • Interagire in modo chiaro sul piano linguistico
Competenze in Matematica e competenze in Scienze e Tecnologia	Affrontare situazioni problematiche proponendo soluzioni adeguate	• Riconoscere la situazione problematica e i individuare una possibili soluzioni
Competenza digitale	Utilizzare in maniera adeguata robot educativi	• Usare e programmare un semplice robot "DOC" per farlo muovere su percorsi dati o creati.
Imparare ad imparare Geografia,Arte,Scienze	Gestire lo spazio e il tempo per la realizzazione di un prodotto finale Portare a termine il lavoro da solo/a o in gruppo	• Orientarsi su uno spazio definito seguendo procedure e indicazioni date e create • Usare immaginazione e creatività nella realizzazione del tappeto gioco e delle carte di programmazione • Rispettare il proprio ruolo e i turni di lavoro propri e degli altri
Competenze sociali e civiche	• Interazione nel gruppo • Disponibilità al confronto • Disponibilità all'aiuto	• Interagisce attivamente nel gruppo • Inizia a gestire in modo positivo la conflittualità ed è quasi sempre disponibile al confronto e all'aiuto

Spirito di iniziativa ed imprenditorialità	Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto	• Si orienta nell'organizzare il materiale a disposizione

FASI DI LAVORO: Cosa fanno gli alunni ?	*FASI DI LAVORO: Cosa fa il docente?*
Ascoltano la consegna, fanno i primi interventi propositivi, si confrontano con i compagni del gruppo sul lavoro da svolgere trovando punti di incontro. A prodotto ultimato, con l'aiuto della docente, lo presentano agli alunni della scuola dell'Infanzia.	*Durante il processo*: Motiva, crea aspettative, presenta obiettivi, compito e procedure, prepara i materiali, consegna indicazioni di lavoro, verifica che gli alunni abbiano capito la consegna, osserva il lavoro della classe, monitora l'integrazione nei gruppi, supporta e fornisce aiuto all'occorrenza. *Dopo*: Raccoglie dati su stimoli forniti e modalità di apprendimento degli alunni, apre la discussione sul lavoro svolto, sulle difficoltà incontrate dagli alunni, ma anche sui punti di forza acquisendo dati in prospettiva di future azioni di miglioramento. Predispone criteri/griglie di (auto)osservazione e di (auto) valutazione degli alunni.

MODALITA' DIDATTICA	• Didattica tradizionale • Didattica inclusiva • Didattica laboratoriale • Didattica robotica educativa • Didattica per classi aperte
STRUMENTI UTILIZZATI	• Tablet • Robot "DOC" • Materiale didattico
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	• Aula • Laboratorio di informatica • Biblioteca
MATERIALI PRODOTTI	• Realizzazione di un gioco di robotica educativa "Cody Pezzettino"

Lavoro del mese di Maggio 2018

Elaborazione di un compito autentico: "Cody Pezzzettino"

TITOLO	"Cody Pezzzettino"
COMPITO PRODOTTO	Un tappeto gioco "Cody Pezzzettino" con carte di programmazione da presentare ai compagni della IB e agli alunni del'ultimo anno di scuola dell'infanzia e condividere con loro momenti di gioco in occasione della festa di "Continutà"
SOGGETTI COINVOLTI	Gli alunni delle classi prime e dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia di Gignano
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, Matematica, Scienze, Geografia, Arte e Immagine, Storia, Tecnologia, Educazione Fisica

COMPETENZA FOCUS	Imparare ad imparare
COMPETENZE CORRELATE	Progettare, collaborare in gruppo, pensare ed elaborare possibili percorsi
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Lavorare in gruppo • Produrre semplici testi regolativi (descrizione di percorsi) • Stimolare il pensiero creativo • Accrescere responsabilità, autostima e motivazione • Affinare le capacità oculo – manuali
CONSEGNA OPERATIVA	Bambini, voi ormai siete grandi e l'anno prossimo frequenterete la seconda. Avete voglia di aiutare i bambini della scuola dell'Infanzia che l'anno prossimo andranno in prima? Dovete realizzare un gioco di robotica nel quale rappresentare il percorso di Pezzettino che diventa un robot come "DOC". Sul tappeto gioco e nelle tessere quadrate che lo compongono, dovrete inserire gli ambienti e i personaggi inerenti la storia di "Pezzettino". Poi realizzare le carte gioco con le indicazioni di possibili percorsi. Una volta ultimato il gioco, lo presenterete ai compagni della IB e ai bimbi dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia e con loro condividerete momenti di gioco .
ATTIVITA'	Gli alunni della classe divisi in gruppo dovranno rispettivamente: • Creare un tappeto gioco • Rappresentare nelle tessere del tappeto gli ambienti , personaggi della storia, inserendo possibili ostacoli • Organizzare gli spazi per strutturare il percorso • Creare un gioco interattivo di robotica educativa • Presentare il prodotto a tutti i bambini e giocare con loro
VINCOLI DA RISPETTARE	I docenti alla fine valuteranno l'originalità e l'organizzazione del lavoro, il linguaggi utilizzati , l'impegno, la partecipazione, il rispetto delle regole e dei tempi.

SCANSIONE IN TEMPI E FASI		*TEMPI*
1° FASE	Presentazione del progetto da parte delle insegnanti	*1 h*
2° FASE	Organizzazione dei gruppi di lavoro e assegnazione dei diversi compiti	*2 h*
3° FASE	I gruppi, una volta prodotto il materiale cartaceo, possono lavorare nel laboratorio creativo e realizzare il vestito per il robot che dovrà interpretare "Pezzettino"	*2 h*
4° FASE	I membri dei gruppi si confrontano sul materiale prodotto e decidono come strutturare, con l'ausilio delle carte gioco, possibili e creativi percorsi di "Cody Pezzettino" sul tappeto gioco (la decisione deve essere unanime sapendo che chiunque del gruppo potrebbe essere chiamato a presentare il lavoro). Tutti partecipano e si confrontano liberamente, e sperimentano il gioco senza sovrapporsi e rispettando ognuno il turno del proprio compagno	*6 h*
5° FASE	Il gruppo penserà a come presentare l'elaborato cercando di suscitare l'interesse e la curiosità dei bambini della scuola dell'Infanzia	*2h*
TEMPO TOTALE		*13 h*

RUBRICA VALUTATIVA DI PRESTAZIONE

CATEGORIE	Livello avanzato	Livelli intermedio	Livello base
Gestione dei ruoli	Svolge adeguatamente il proprio ruolo, gestendo correttamente i conflitti	Ha chiaro il proprio ruolo, collabora con le altre figure provando a negoziare i compiti	Conosce il proprio ruolo, ma ha difficoltà ad interagire con il gruppo
Strategie comunicative	E' in grado di usare una comunicazione efficace ed originale	Riesce a coinvolgere gli interlocutori e a catturare la loro attenzione	Comunica le informazioni essenziali
Pianificazione delle azioni	Pianifica le attività cognitive operando opportune scelte	Pianifica le attività cognitive in maniera coerente	Pianifica le attività cognitive più semplici
Pertinenza allo scopo	Realizza un prodotto ben organizzato e funzionale allo scopo	Contribuisce attivamente alla produzione del compito assegnato	Partecipa alla realizzazione del compito, ma necessita dell'aiuto dei compagni
Rispetto della consegna	Il prodotto è perfettamente coerente con la richiesta	Ha trascurato punti minoritari della richiesta	Ha trascurato punti essenziali della richiesta

Lavoro del mese di Maggio 2018

Elaborazione di un compito autentico: “Cody Pezzettino”

Gruppo: Primaria

Classe: prima A

COMPETENZA DA APPREZZARE (FOCUS): Imparare ad imparare

DIMENSIONE DELLA COMPETENZA FOCUS: Gestione del contesto

COMPETENZE CORRELATE: Progettare
Individuare collegamenti e relazioni
Acquisire ed interpretare informazioni
Collaborare in gruppo
Divisione dei compiti

CONSEGNA OPERATIVA

Bambini, voi ormai siete grandi e l’anno prossimo frequenterete la seconda. Avete voglia di aiutare i bambini della scuola dell’Infanzia che l’anno prossimo andranno in prima? Dovete realizzare un gioco di robotica nel quale rappresentare il percorso di Pezzettino che diventa un robot come “DOC”.

Sul tappeto gioco e nelle tessere quadrate che lo compongono dovrete inserire gli ambienti e i personaggi inerenti la storia di “Pezzettino”. Poi realizzare le carte gioco con le indicazioni di possibili percorsi.

Una volta ultimato il gioco, lo presenterete ai compagni della IB e ai bimbi dell’ultimo anno di scuola dell’infanzia e con loro condividerete momenti di gioco .

Avrete a disposizione cartelloni, colori, matite, colla, forbici e tutti i materiali e gli strumenti in dotazione della classe, in più una volta finito il prodotto cartaceo potrete lavorare nel laboratorio creativo e realizzare il vestito del robot “DOC” che interpreterà “Pezzettino”.

VINCOLI DA RISPETTARE

Noi docenti alla fine valuteremo l’originalità e l’organizzazione del lavoro, il linguaggio, l’impegno, la partecipazione, il rispetto delle regole e dei tempi. Mettetevi all’opera e scatenate la vostra fantasia e creatività! Buon lavoro, bambini!

RISORSE A DISPOSIZIONE

Carta, pennarelli, forbici, colla, cartoncini,cartellone, tablet , libro storia di “Pezzettino”, video storia di “Pezzettino”

TEMPO MASSIMO A DISPOSIZIONE: 13 ore

COMPETENZA COMUNICATIVA: STRATEGIA AUTOVALUTATIVA

QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE

Ora esprimi un tuo giudizio sul percorso svolto, ti invitiamo pertanto a leggere con attenzione e a rispondere con una crocetta in corrispondenza della faccina che meglio esprime la tua valutazione.	**molto**	**abbastanza**	**poco**	**Per niente**
1- Hai lavorato con piacere?				
2- Hai incontrato qualche difficoltà?				
3- Ti sei sentito parte del gruppo?				
4- Hai lavorato serenamente con gli altri?				
5- Sei soddisfatto del contributo dato al gruppo?				
6- Sei soddisfatto del prodotto realizzato insieme agli altri?				
7- Pensi che avresti fatto meglio da solo?				
8- Questa attività quanto ti è piaciuta?				
9- La rifaresti volentieri?				

Alunni	Gestione dei ruoli Livello	Strategie comunicative Livello	Pianificazione delle azioni Livello	Pertinenza allo scopo Livello	Rispetto della consegna Livello

Livello Indicatori esplicativi

A –Avanzato

B – Intermedio

C – Base

D – Iniziale