



# disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

**TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO**

**A SCUOLA TRA DAME E RE**

---

ISTITUTO COMPRENSIVO BARTOLOMEO LORENZI

SCUOLA PRIMARIA DI VALGATARA

CLASSE 4<sup>^</sup>

A.S. : 2023/24

Insegnanti Coati, Ragno

## BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

- Stimolare le competenze logiche
- Affinare l'intuizione e le capacità gestionali di situazioni problematiche
- Favorire l'interazione con gli altri ponendosi di fronte alle necessità di tener conto del punto di vista altrui superando il naturale egocentrismo ed aprendosi ad un confronto positivo con gli altri

### COMPETENZE EUROPEE:

#### Competenza chiave:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie

### TITOLO DELL'UDA A SCUOLA TRA DAME E RE

### DISCIPLINE COINVOLTE:

matematica  
tecnologia

### LABORATORI UTILIZZATI:

1. Scacchi-dama ( 15 ore)
2. Coding ( 10 ore)
3. Arte ( autogestito)

### COMPITO AUTENTICO: QUALE?

Torneo di scacchi

### PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Realizzazione di una scacchiera individuale con materiale di riciclo

Progettazione di un portachiavi rappresentante una pedina della dama con la stampante 3D

### VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):

Osservazioni sistematica delle risposte date dagli alunni a livello teorico e pratico

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO (estratto da format F. Da Re)</b> <b>condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce</b>	
<b>Denominazione – titolo dell'UDA</b>	A SCUOLA TRA DAME E RE
<b>Compito autentico</b>  specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso; scopo del percorso; modalità di lavoro</i>	Gli alunni, guidati dall'esperto, inizieranno ad esplorare il mondo della dama e degli scacchi. Impareranno, così, le regole e le strategie di gioco. Realizzeranno una scacchiera individuale con materiale di riciclo e saranno impegnati in un torneo finale. Nel laboratorio di CODING gli alunni saranno avvicinati alla programmazione realizzando un'animazione di una pedina della dama tramite un apposito programma
<b>Discipline e laboratori con esperti</b> <i>discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</i>	Laboratorio di DAMA e SCACCHI discipline coinvolte: matematica, tecnologia Laboratorio di CODING disciplina coinvolta: tecnologia
<b>Discipline e laboratori gestiti in autonomia</b>	Gli insegnanti interverranno con laboratori di arte e tecnologia ( 15 ore) .
<b>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
<b>Prodotto ATTESO e DESTINATARI</b>	Realizzazione di una scacchiera individuale con materiale di riciclo. Progettazione di un portachiavi rappresentante una pedina della dama con la stampante 3D.
<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b>	Osservazioni in itinere sulla partecipazione alle attività e sui progressi

**Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a** ( da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie

- 1 In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
- 2 In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
- 3 Quali attività rifaresti?
- 4 In che cosa ti sei sentito più capace?
- 5 In che cosa ti sei sentito più frustrato?

**PIANO DI LAVORO**  
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
<b>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</b>  <i>problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione raccolta di idee</i>	- Introduzione da parte degli insegnanti agli alunni della realizzazione del compito autentico	Brainstorming	Pianificare il percorso	novembre	<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:</b>  Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.
<b>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI</b>  <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle</i>	Laboratorio di DAMA e Scacchi con atelierista per lo svolgimento delle seguenti attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>● costruzione della scacchiera con del cartoncino opportunamente misurato</li> <li>● spiegazione dei movimenti dei pezzi ed esercizi pratici</li> <li>● partite di scacchi tra bambini per sperimentare</li> </ul>	Approccio ludico ed interattivo in modo da mantenere alto il grado di attenzione e partecipazione degli alunni. La presentazione dei pezzi e delle regole è avvenuta attraverso l'uso della LIM con slides interattive.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sviluppare le capacità logiche, le capacità di ragionamento</li> <li>● Affrontare e risolvere situazioni problematiche</li> <li>● Sviluppare la creatività e lo spirito di iniziativa</li> <li>● Stimolare lo sviluppo dell'attenzione e della memoria</li> </ul>	da novembre a gennaio	<b>Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie:</b>  Studia strategie per risolvere problemi anche in contesti diversi.

<p><i>competenze dichiarate</i></p>	<p>le regole apprese</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● torneo finale</li> </ul> <p>Laboratorio di CODING con atelierista per lo svolgimento delle seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Esplorazione dell'applicazione 'Scratch '</li> </ul>	<p>Si avvale dell'esperto per spiegare le fasi essenziali del lavoro e per compiere un'esplorazione guidata dell'applicazione in uso. Coordina e guida il lavoro degli studenti .</p>	<p>Realizzazione di semplici animazioni interattive</p>		<p><b>Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare:</b></p> <p>Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.</p>
<p><b>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</b> <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni (le stesse che avete dichiarato sopra e nella "croce rossa")</i></p>	<p>Partite in simultanea con l'istruttore Giochi a quiz a tema Analisi posizioni di diverse complessità e problemistica.</p> <p>Descrizione orale del progetto realizzato. Ideazione ed elaborazione di altri semplici progetti con Scratch.</p>	<p>Approccio ludico</p> <p>Coordina l'attività metacogniva e s mola riflessioni di gruppo per l'individuazione di possibilità di sviluppo del progetto.</p>	<p>Torneo di classe</p> <p>Ideazione ed elaborazione di altri semplici proge con Scratch.</p>	<p>dicembre/ gennaio</p>	<p><b>Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare:</b></p> <p>Individua la funzione di un eventuale errore per rimodulare il lavoro.</p>
<p><b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b> <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i></p>	<p>Ricostruzione collettiva del percorso svolto. Autovalutazione dei lavori prodotti.</p>	<p>Invita a riflettere sulle esperienze attivate durante il laboratorio. Propone una fase di autovalutazione singola e di gruppo.</p>	<p>L'esperienza è valutata attraverso la compilazione di un questionario di gradimento/autovalutazione</p>	<p>dicembre/ gennaio</p>	<p><b>Competenza personale, sociale e capacità d'imparare a imparare:</b></p> <p>Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.</p>

<i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</i>					
--	--	--	--	--	--

PARTE VALUTATIVA

**QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO**

- PRIMA COLONNA NOME DELLE COMPETENZE EU
- SECONDA COLONNA: riportare le evidenze (parte nera delle griglie) indicate nel piano di lavoro
- TERZA COLONNA completare con obiettivi del curriculum

<b>QUALI Competenze chiave EU 2018</b>	<b>Evidenze osservabili Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)</b>	<b>Obiettivi di apprendimento tratti dal curriculum di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)</b>
<b>1)Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare.</b>	Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.	-Imparare a collaborare con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni.
	Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	- Mantenere la giusta concentrazione per il tempo richiesto - Acquisire, interpretare e rielaborare le informazioni apprese.
	Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.	- Riconoscere e correggere gli errori.
<b>2)Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</b>	Studia strategie per risolvere problemi anche in contesti diversi.	-Studiare strategie per risolvere problemi in contesti diversi

**RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018**

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<b>Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.</b>	La partecipazione al lavoro comune deve essere continuamente sollecitata.	Partecipa alle attività proposte, ma necessità di incoraggiamento .	Partecipa spontaneamente e con interesse alle attività proposte. Esprime le proprie idee e tiene conto del parere degli altri.	Interagisce positivamente nel gruppo, comprendendo i diversi punti di vista e valorizzando le proprie e le altrui capacità.
<b>Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo</b>	Con il supporto dell'insegnante pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	Con sufficiente autonomia pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	Con buona autonomia pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	In modo autonomo e strutturato pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.
<b>Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.</b>	Se aiutato riconosce i propri errori .	Riconosce in modo autonomo alcuni errori.	Sa monitorare e dare spiegazioni nei confronti dei propri errori.	Sa monitorare il proprio processo di apprendimento, modificare il proprio comportamento e esprimere soluzioni alternative.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
<b>Studia strategie per risolvere problemi anche in contesti diversi</b>	Solo con il supporto dell'insegnante riesce a formulare semplici strategie risolutive.	Formula strategie risolutive solo in contesti semplici	Formula strategie risolutive corrette argomentando in modo abbastanza preciso le scelte effettuate.	Formula strategie risolutive funzionali argomentando in maniera efficace le scelte effettuate.



