



# disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

---

**TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO**

**SCACCO MATTO**

---

ISTITUTO COMPRENSIVO F.MALFER GARDA

SCUOLA PRIMARIA A.CONSOINI ALBARE' DI COSTERMANO SUL GARDA

CLASSE IV-V

A.S. 2023-2024

Insegnanti MINIOTO-PICCINATO-ZAMUNER

## BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Capacità di esprimersi attraverso linguaggi diversi e di collaborare con gli altri.

### COMPETENZE EUROPEE:

**Competenza chiave:** Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

**Competenze correlate:** Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali; competenza in matematica, in scienze e tecnologia, competenza alfabetico funzionale competenza digitale

### COMPITO AUTENTICO:

**Allestimento:** messa in scena scacchiera vivente con dialoghi e prosa.

Realizzazione di una piccola scacchiera personale con materiale di riciclo

### PRODOTTO FINALE ATTESO:

Spettacolo aperto ad alunni del plesso e/o genitori

**TITOLO DELL'UDA**  
**"SCACCO MATTO"**

### DISCIPLINE COINVOLTE:

ITALIANO

ARTE

MUSICA

TECNOLOGIA

MOTORIA

### LABORATORI UTILIZZATI e ATELIERISTI

Allestimento scenografico, Musico-sceneggiativo, artigianale-plastico-manipolativo.

Laboratorio di artigianato e manipolazione (30 h) e Laboratorio di scacchi-codina (20 h)

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

Realizzazione scacchiera personale

Realizzazione maschere delle pedine della scacchiera vivente

Interpretazione sceneggiatura

**UNITA' DI APPRENDIMENTO (estratto da format F. Da Re)**

**condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce**

<b>Denominazione – titolo dell'UDA</b>	SCACCO MATTO
<b>Compito autentico</b> (come se lo spiegassimo ai ragazzi e alle famiglie) specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari</i>	<p>Metteremo in scena una scacchiera vivente, impersonata dagli alunni e dalle alunne, vestiti con abiti medievali e maschere raffiguranti le pedine del gioco per condividere con un pubblico.</p> <p>Realizzeremo una scacchiera personale mediante l'utilizzo di materiale da riciclo da poter portare a casa e riproporre il gioco in famiglia.</p> <p>Lavoreremo prevedendo momenti assembleari e con attività in piccoli gruppi e a classi aperte in occasione di un torneo interno.</p>
<b>Discipline e laboratori con esperti</b> <i>discipline coinvolte nei laboratori:</i> <i>contenuti curricolari agganciati ai laboratori - specificare</i>	<p>Allestimento scenografico, Musico-sceneggiativo, artigianale-plastico-manipolativo.</p> <p>Laboratorio di artigianato e manipolazione (30 h) e Laboratorio di scacchi (20 h)</p>
<b>Discipline e laboratori gestiti in autonomia</b> <i>discipline coinvolte, contenuti curricolari: specificare quali</i>	<p>Musica: Approccio alla musica medievale come dimensione scenografica-auditiva.</p> <p>Storia-Italiano: Il poema epico persiano Shahnameh (Il libro dei re); conoscenza delle origini del gioco</p> <p>Tecnologia: Conoscenza delle regole del gioco</p>
<b>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente –</b> <i>Indicare quali evidenze verranno sviluppate (usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella "parte nera" della griglia).</i>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Esprimere e interpretare esperienze, emozioni attraverso le varie forme di arte</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Utilizzare il linguaggio computazionale.</p>
<b>Prodotto ATTESO e DESTINATARI</b> <i>e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della "croce rossa")</i>	<p>Spettacolo finale del plesso.</p> <p>Destinatari: alunni e genitori.</p>

<b>Verifiche autentiche intermedie e finali</b> <i>(le stesse dichiarate nella "croce" iniziale)</i>	Realizzazione scacchiera personale Realizzazione maschere delle pedine della scacchiera vivente Interpretazione sceneggiatura

<b>Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a</b> ( da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?</li> <li>2. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?</li> <li>3. Quali attività rifaresti?</li> <li>4. In che cosa ti sei sentito più capace?</li> <li>5. In che cosa ti sei sentito più frustrato?</li> </ol>

**PIANO DI LAVORO**  
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento quelli del vostro curriculum di IC (discipline)</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione (le stesse scritte nella tabella sopra e tratte dalle griglie)</i>
<b>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</b>  <i>problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione raccolta di idee</i>	Ascoltano, interagiscono e pongono domande.	Il docente illustra il percorso da intraprendere nelle sue fasi essenziali.  Presenta il progetto: brainstorming, lavoro in gruppo e discussione collettiva.	<b>CLASSE QUARTA</b> <i>Italiano</i> Ascoltare interagendo in modo collaborativo, chiaro e pertinente in una conversazione.  <b>CLASSE QUINTA</b> <i>Italiano</i> Ascoltare e comprendere messaggi scritti e orali, partecipando a scambi comunicativi con interventi chiari e pertinenti.	n. 2 h	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE DI IMPARARE AD IMPARARE-Ascolta e rispetta le idee 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 competenze dichiarate</i>	Laboratorio artigianale per la realizzazione di una scacchiera personale e per la realizzazione della scenografia	Il docente predispone materiali Il docente predispone il setting adatto per il laboratorio e fornisce eventuali strumenti a supporto	<b>CLASSE QUARTA</b> <i>Arte e immagine</i> Elaborare produzioni autentiche per esprimere la realtà percepita, sperimentando strumenti e tecniche diverse proprie del linguaggio artistico  <b>Musica</b> Avvicinarsi a semplici brani musicali selezionati di diversi generi, riproducendoli in modo convenzionale e non.	n. 18 h	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-Utilizza il corpo per comunicare esperienze e sentimenti

	per lo spettacolo con rappresentazione del gioco degli scacchi vivente con personaggi gli alunni e le alunne		<p><b>CLASSE QUINTA</b>  <b>Arte e immagine</b>  Elaborare produzioni autentiche utilizzando in modo personale e creativo gli elementi del linguaggio grafico-pittorico</p> <p><b>Musica</b>  Riconoscere, leggere e rappresentare gli elementi basilari del linguaggio musicale.</p>		COMPETENZE INMATEMATICA, IN SCIENZE E TECNOLOGIA- Utilizza il pensiero logico e razionale per verificare ipotesi
<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>	Partecipazione laboratorio: ARTIGIANALE SCACCHI  Laboratorio: il gioco degli SCACCHI  Rappresentazione Gioco degli scacchi vivente	Prepara la consegna. Predisporre i materiali Predisporre le griglie di valutazione.	<p><b>CLASSE QUARTA</b>  <b>Tecnologia</b>  Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.</p> <p><b>Matematica</b>  Ricavare informazioni necessarie per individuare e analizzare relazioni, dati e previsioni.</p> <p><b>CLASSE QUINTA</b>  <b>Tecnologia</b>  Analizzare e utilizzare materiali per progettare e costruire manufatti.</p> <p><b>Matematica</b>  Interpretare dati e costruire grafici e tabelle. Risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto anche verbalizzandone il procedimento</p>	n. 18 h	COMPETENZA DIGITALE-Prevede e pianifica le azioni necessarie per la soluzione di un problema
<b>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</b> <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i>	Gli alunni insieme ai docenti ripercorrono il progetto svolto.	Predisporre materiale per la valutazione formativa e per l'autovalutazione	<p><b>CLASSE QUARTA</b>  <b>Italiano</b>  Rielaborare e produrre testi in relazione allo scopo e al destinatario.</p>	n. 2 h	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE- Analizzare in modo critico e costruttivo

<i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</i>	Riflessione individuale tramite forma scritta		<i>CLASSE QUINTA</i> <i>Italiano</i> Scrivere testi di diverse tipologie legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura.		
--	--	--	---	--	--



### TEMPISTICHE - TIME LINE

Per avere sempre presente il cronoprogramma

Indicare i laboratori curricolari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurricolari

Fasi	TEMPI								
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	Periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso									
Fase dei compiti di realtà									
Verifiche autentiche intermedie e finali									
Riflessione									

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 curricolo

<b>QUALI</b> <b>Competenze chiave EU 2018</b>	<b>Evidenze osservabili</b> <b>Tratte dalle griglie competenze EU 2018</b> <b>(parte nera - le stesse espresse sopra)</b>	<b>Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto</b> <b>(gli stessi che avete dichiarato sopra)</b>
1)		
2)		
3)		

ESEMPIO DI COMPILAZIONE

<b>Competenze chiave EU 2018</b>	<b>Evidenze osservabili</b> <b>Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)</b>	<b>Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto</b> <b>(gli stessi che avete dichiarato sopra)</b>
<b>Competenza di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>impegnarsi per interessi comuni</u></li> <li>● <u>Interessarsi a problemi ed eventi della società</u></li> </ul>	<p>l'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità, formula domande, si avvia ad osservare fenomeni con approccio scientifico...</p> <p>Rispetta le regole condivise, comprende e considera i bisogni degli altri...</p>

## RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente e copiate dalle parti nere delle griglie sulle competenze EU 2018. Usare le parti scritte su bianco delle stesse evidenze per descrivere i livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi, creatività/originalità, ricchezza, correttezza**. E' preferibile usare avverbi o locuzioni temporali o modali (di solito, sempre, generalmente, in modo occasionale, in forma discontinua, saltuaria, solo con aiuto o guida esperta, in modo sicuro, con difficoltà ecc....) non usare abbastanza - poco -o altra forma non quantificabile.

COMPETENZA CHIAVE ....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

COMPETENZA CHIAVE .....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

COMPETENZA CHIAVE.....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

COMPETENZA CHIAVE.....				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato

## ESEMPIO RUBRICA VALUTATIVA

### Indicazioni di lavoro

Prendere in visione i livelli di competenza come vengono descritti NELLE GRIGLIE ELABORATE DA DIF e gli esempi di rubriche riportati sotto.

Descrivere i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare.

#### Livelli di certificazione delle competenze (modello primo ciclo e secondaria primo grado)

Livello	Indicatori esplicativi
<b>A – Avanzato</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<b>B – Intermedio</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<b>C – Base</b>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
<b>D – In via di prima acquisizione</b>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici solo in situazioni note.

#### COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

##### Esempio di rubrica finale: usare i descrittore delle griglie di competenza per costruire le descrizioni dei livelli (parole scritte su fondo bianco)

Evidenza	In via di Prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
Comunica i vari registri linguistici	L'alunno/a usa solo i più semplici codici comunicativi per raccontare esperienze personali. Decodifica in autonomia essenziali messaggi essenziali orali e scritti, in forma discontinua. Necessita di guida.	L'alunno/a è in grado di usare i più comuni codici comunicativi per raccontare esperienze personali, solitamente in forma essenziale e comprensibile. Sa decodificare semplici messaggi orali e scritti che gli/le sono proposti nelle varie occasioni di studio.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo autonomo un codice comunicativo adeguato ai diversi contesti scolastici e sa raccontare esperienze personali in modo corretto. Sa decodificare generalmente in autonomia i messaggi orali e scritti che gli/le sono proposti nelle varie occasioni di studio.	L'alunno/a è in grado di scegliere in modo responsabile un codice comunicativo adeguato al contesto per raccontare esperienze personali in modo ricco e corretto. Sa decodificare in modo sempre autonomo messaggi orali e scritti in qualsiasi situazione.



**PARTI FACOLTATIVE**

**CONSEGNA AGLI STUDENTI**

(sostituisce la 4<sup>a</sup> pagina)

**Titolo UdA**

***Cosa si chiede di fare (descrizioni sommaria delle principali fasi di lavoro: es. ti chiederemo di ..... "intervistare e persone, raccogliere dati, costruire griglie, costruire pezzi per il plastico.....)***

**In che modo (singoli, gruppi..)**

***Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che vengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale : es broshur e spettacolo teatrale ; plastico e relazione su .....)***

***Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti, perché)***

**Tempi ( svolgimento dell'UDA)**



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

**Risorse (strumenti, consulenze/ *laboratori con atelieristi, laboratori autogestiti, opportunità...*)**

**Criteri di valutazione**