

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	DIVERTIRSI A CARNEVALE... è MATEMATICO !!!
Compito significativo e prodotti	Organizzare una festa di carnevale comprendente buffet, balli e giochi matematici (alla quale invitare i compagni dell' altra classe prima) . Realizzare inviti per l' evento.
Competenze chiave e relative competenze specifiche COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Evidenze osservabili
Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dei materiali e dell'ambiente. In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui . Partecipa attivamente alle attività, senza escludere nessuno.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> •Conoscere e rispettare regole che permettano il vivere in comune. • Partecipare all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo. •Esprime il proprio punto di vista, confrontandolo con quello dei compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi 	<ul style="list-style-type: none"> -Regole e istruzioni dei giochi. -Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. -Significato della regola. -Modalità di decisione. -Regole della discussione. -Regole fondamentali della convivenza.
Competenze chiave e relative competenze specifiche SPIRITO d'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	Evidenze osservabili
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.	Nel gruppo, apporta il proprio contributo nel valutare tempi, strumenti, risorse rispetto al compito assegnato.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Coordina la propria attività personale.
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di risoluzione dei problemi.	Sa auto valutare, riflettendo sul percorso svolto. Sa trovare nuove strategie risolutive se insorgono problematiche durante il percorso operativo.
Abilità	Conoscenze

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere semplici opinioni su un messaggio-avvenimento. • Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Sperimentare il lavoro di gruppo sentendosi corresponsabili di quanto prodotto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole della discussione - Fasi di un'azione - Modalità di risoluzione di semplici problemi legati al mondo reale.
<p align="center">Competenze chiave e relative competenze specifiche COMUNICAZIONE IN MADRE LINGUA</p>	<p align="center">Evidenze osservabili</p>
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per comunicare verbalmente in vari contesti.	L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta semplici testi informativi, ne comprende il significato e ne ricava informazioni che sa riferire.
Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	Scrive correttamente brevi testi (adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario) . Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.
<p align="center">Abilità</p>	<p align="center">Conoscenze</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione in modo pertinente su argomenti di esperienza diretta. • Esprimersi usando frasi semplici ma complete. • Formulare domande e offrire risposte pertinenti. • Individuare e comprendere l'argomento e le informazioni principali di conversazioni affrontate in classe. • Raccontare oralmente brevi esperienze personali rispettando l'ordine logico e cronologico • Comprendere e dare semplici istruzioni relative a un gioco o ad attività conosciute. 	<p>Strutture del codice verbale orale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi principali della frase semplice (concordanza del genere e del numero) - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali - La struttura della frase orale nella tipologia affermativa, negativa, interrogativa.
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere parole, semplici frasi relative all'esperienza personale e/o collettiva. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo, esperienze condivise nel gruppo classe o nel piccolo gruppo. 	<p>Arricchimento lessicale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dettato ai compagni e autodettato di lettere, sillabe, parole, frasi. - Scrittura personale .

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA	
Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.	L' alunno riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (iconica....)
Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.	Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	L'alunno ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riesce a risolvere facili problemi. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
Numeri • Associare la quantità al numero corrispondente. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione • Scomporre i numeri conosciuti in coppie di addendi.	- Conoscenza dei numeri naturali: aspetto ordinale e cardinale. - Comparazione di quantità: maggiore, minore, uguale. - Raggruppamenti e registrazioni in basi diverse.
Spazio e figure Riconoscere, denominare e disegnare alcune figure geometriche.	- Le principali forme geometriche piane (quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio).
Relazioni, dati e previsioni • Individuare e risolvere situazioni problematiche concrete in un contesto di vita quotidiana. • Risolvere semplici problemi matematici	- Individuazione e soluzione di problemi concreti. - Individuazione e soluzione di semplici problemi matematici.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Competenze chiave e relative competenze specifiche COMPETENZE DI BASE IN GEOGRAFIA	Evidenze osservabili
GEOGRAFIA: Orientarsi nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici	L' alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi . Si orienta nello spazio utilizzando riferimenti topologici.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio anche rappresentato) ,sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi - Organizzatori topologici
Competenze chiave e relative competenze specifiche TECNOLOGIA e INFORMATICA	Evidenze osservabili
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.	-L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale. -Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Usare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per le necessità didattiche. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo del computer per scrivere brevi testi grazie all' uso di un software di scrittura. - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti necessari alla costruzione del gioco - Funzioni e modalità d'uso delle parti dei giochi.
Competenze chiave e relative competenze specifiche ARTE E IMMAGINE	Evidenze osservabili
Produrre e rielaborare messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per: <ul style="list-style-type: none"> - produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi); -rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e comunicare la realtà percepita • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici • Esprimere emozioni e percezioni attraverso l'uso del colore. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'uso espressivo e comunicativo del disegno e del colore .
Utenti destinatari	Alunni di classe 1^D (scuola primaria).
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienza e metacognizione su giochi da tavolo con regole - Comprendere e partecipare in modo adeguato a conversazioni verbali - Coordinazione oculo- manuale -Eeguire semplici comandi - Accettare e rispettare le regole del lavoro di gruppo.
Fasi di applicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione dell' attività e brainstorming: si propone di organizzare una "festa matematica" per Carnevale (con giochi da tavolo, balli e buffet). Si ragiona sul tipo di giochi da realizzare, sul come realizzarli e sul chi invitare alla festa. 2. Costruzione e test dei giochi e delle loro regole. 3. Test dei giochi e definizione delle regole degli stessi. 4. Discussione e scelta del menù da offrire e della quantità di cibo da acquistare. 5. Realizzazione dei biglietti d' invito alla festa. 6. Ripasso delle regole dei giochi e dell'accoglienza 7. Predisposizione e partecipazione alla festa: allestire gli spazi, accogliere gli amici e spiegare loro le regole e le modalità di gioco. 8. Riflessione e valutazione dell'esperienza fatta. Valutazione delle abilità e delle conoscenze acquisite.
Tempi	Gennaio- febbraio (11 lezioni totali)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Attività laboratoriale di produzione dei giochi - Sperimentazione dei giochi co-ideati e co-costruiti - Realizzazione degli inviti (disegno, didascalia e percorso su piano quadrettato) - Scrittura al pc del testo d'invito - Lista dei cibi e delle bevande da acquistare in base al numero di invitati - Organizzazione e predisposizione degli ambienti e dei materiali per l'accoglienza dei compagni di classe prima - Accoglienza dei compagni e condivisione dei giochi e del momento conviviale - Riflessione e valutazione dell'esperienza.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazione guidata -Brainstorming -Lezioni dialogiche e frontali - Problem solving - Didattica laboratoriale - Elementi di apprendimento cooperativo - Lavori a coppie e di piccolo gruppo - Peer tutoring -Approccio ludico - Classi aperte
Risorse umane interne e esterne	Insegnanti e alunne/i di 1 ^a D; insegnanti e alunni/e di 1 ^a C.
Strumenti	Materiale di facile consumo e di recupero, plastificatrice, schede strutturate, macchina fotografica, stereo, computer, dolci e bibite.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Valutazione

-Valutazione diagnostica con griglie di osservazione:
- partecipazione, rispetto delle regole e contributi personali nelle conversazioni di gruppo;

-Valutazione formativa con griglia di osservazione su:
- qualità del prodotto realizzato (giochi e inviti)

Valutazione sommativa con griglia di osservazione sul compito significativo (rispetto delle regole di gioco e della convivenza civile, atteggiamento verso la matematica, comprensione ed esposizione di un testo informativo orale)

AUTOVALUTAZIONE dell'esperienza con emoticon

- Valutazione disciplinare con schede strutturate
Per la rilevazione di conoscenze, abilità e competenze acquisite durante il percorso

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA : Divertirsi a Carnevale... è matematico!

Cosa si chiede di fare:

“Cari bambini e bambine, noi maestre abbiamo pensato di organizzare una festa per il periodo più simpatico e divertente dell’ anno. Quale? Ma Carnevale ovviamente!

Ci piacerebbe costruire alcuni giochi con cifre e numeri che potranno poi servire anche per giocare durante la ricreazione quando fuori piove. Poi, perché sia una festa bella davvero, ci vorranno anche un po’ di buona musica e qualcosa di gustoso da smangiucchiare!

Ci state?

Ah, dobbiamo pensare anche agli inviti per i nostri ospiti! Chi sono? Che ne dite dei bambini di 1^C? Sono i vostri “vicini di casa” e molti li conoscete già dall’ asilo!

Noi maestre siamo sicure che con l’ aiuto di tutti verrà fuori una festa bellissima e ci divertiremo un sacco!”

In che modo (singoli, gruppi..):

Le cose da fare sono veramente tante! Meglio dividersi in gruppi e occuparsi ognuno di qualcosa. In ciascun gruppo lavorerete da soli, in coppia o in gruppo. Aiuterete gli altri e vi farete aiutare se ne avrete bisogno.

Poi vi ritroverete per raccontarvi l’un l’ altro quel che avete fatto.

Alla fine giocherete tra voi, ma anche con i compagni dell’ altra classe.

Quali prodotti

Tanti giochi da costruire ed usare assieme, un piccolo buffet, una bella musica e degli inviti coloratissimi! Dimentichiamo qualcosa?”

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Ma lo sapete che la parte divertente non sarà solo la festa? Impareremo infatti un sacco di cose anche durante le settimane precedenti:

- a costruire un gioco riflettendo sui materiali utili per realizzarlo
- a conoscere i numeri da 0 a 10 e i rapporti tra essi
- a conoscere e confrontare forme geometriche
- a conoscere e rispettare i regolamenti di gioco
- a realizzare inviti (anche utilizzando il computer),
- a realizzare percorsi
- a preparare un buffet con le giuste quantità di cibo e bevande
- a lavorare e stare bene assieme.

Tempi : organizzerete la vostra festa tra gennaio e quello di febbraio, così prima delle vacanze di Carnevale sarete pronti ad accogliere i vostri amici! Lavorerete soprattutto durante i laboratori del pomeriggio e/o quando con voi ci saranno due maestre pronte ad aiutarvi!

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...): utilizzerete l'aula di tutti i giorni, il laboratorio artistico, la palestra e l'aula informatica. Avrete a disposizione carta, cartoncini, riviste, pennarelli, tappi, cartellini colorati, sassi, uno stereo e il computer.

Criteri di valutazione

Valuteremo come avrete partecipato alle discussioni e al lavoro di gruppo. Se avrete aiutato e rispettato gli altri, se sarete stati capaci di aspettare il vostro turno e di fare proposte valide.

Valuteremo se il vostro prodotto sarà realizzato con cura: nel disegno, nella coloritura e nell'ordine

Valuteremo se avrete capito e rispettato le regole dei diversi giochi e avrete saputo spiegarle ai compagni.

Vi chiederemo di dirci se il vostro lavoro secondo voi è curato e ben realizzato, se questa esperienza vi è piaciuta e se vi ha fatto sentire felici, tristi o annoiati.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Divertirsi a Carnevale... è matematico!
Coordinatore: ROSSANESE EMANUELA
Collaboratori : altri docenti della classe. Docenti della classe parallela a tempo pieno (1^C)

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 Presentazione della proposta e brainstorming	Ascoltano e interagiscono. Esprimono stati d' animo personali. Esprimono le loro idee riguardo all'organizzazione del momento conviviale, fanno proposte relative alle attività e ai prodotti da realizzare.	Stimolano e moderano la conversazione. Raccolgono ed organizzano le idee emerse. Condividono in modo interattivo la "consegna agli studenti".	Condivisione, motivazione e senso di avvicinamento al compito. Raccolta di proposte ed idee.	1,5 h	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere; Ascolta e comprende semplici testi informativi; Espone oralmente informazioni apprese; Fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini. Nel gruppo, apporta il proprio contributo nel valutare tempi, strumenti, risorse rispetto al compito assegnato.	Rubrica valutativa (VALUTAZIONE DIAGNOSTICA)
2 Costruire i giochi	Seguono semplici istruzioni orali per la realizzazione di 4 giochi (carte, domino con rotoli di carta igienica e vecchie riviste, memory con tappi di	Predispongono i materiali utili per la costruzione dei giochi. -Forniscono istruzioni verbali per la costruzione degli stessi -Organizzano i gruppi di	Realizzazione di giochi realizzati con materiale di facile consumo e di riciclo (memory, carte, tombola e domino).	2 interventi di 2h	L'alunno utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi, anche collaborando con i compagni. -Coordina le proprie attività personali -Assume comportamenti	Rubrica valutativa (VALUTAZIONE FORMATIVA) Questionario di AUTOVALUTAZIONE con emoticon

	<p>plastica, tombola con cartelline plastificate e sassi)</p> <p>Lavorano in coppia o piccolo gruppo aiutandosi tra loro.</p>	<p>lavoro</p> <p>-Osservano le modalità di lavoro e le dinamiche relazionali instauratesi</p> <p>-Girano tra i gruppi e se necessario forniscono aiuto</p>			<p>rispettosi di sé, degli altri, dei materiali e dell'ambiente.</p>	
<p>3 Testare i giochi e le relative regole</p>	<p>-Individuano ed esplorano le parti costitutive dei giochi</p> <p>-Individuano ed esprimono le regole del gioco.</p> <p>-Giocano in coppia o piccolo gruppo</p>	<p>-Fanno esplorare le parti costitutive dei giochi e ne spiegano l'utilizzo.</p> <p>-Aiutano a fissare le regole di gioco.</p> <p>-Organizzano i gruppi</p> <p>-Osservano il rispetto delle regole di gioco e le dinamiche relazionali instauratesi</p> <p>-Girano tra i gruppi e se necessario forniscono aiuto</p>	<p>-Momento conviviale di gioco</p> <p>-Senso di appartenenza al gruppo</p> <p>-Condivisione e rispetto delle regole</p>	<p>2h (30 min per gioco a rotazione)</p>		
<p>4 Pianificar e il menù</p>	<p>- Si esercitano a raggruppare (sia concretamente e che graficamente) utilizzando basi diverse.</p> <p>-Pianificano il menù per il buffet della festa</p>	<p>Problematizza no la situazione</p> <p>- Spiegano i raggruppamenti in basi diverse</p> <p>-Fanno esercitare i bambini attraverso l'utilizzo di schede e materiali non strutturati</p>	<p>Lista dei cibi e delle bevande da acquistare per realizzare il buffet</p>	<p>2h</p>	<p>Riesce a risolvere facili problemi.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla</p>	<p>Tramite la VALUTAZIONE SOMMATIVA FINALE saranno valutate anche le conoscenze e le abilità acquisite</p>

		(tappi, cannuce, ceci...)			matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	
5 Realizzare gli inviti per i compagni	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzano i disegni per l'invito ai compagni -Scrivono un breve testo in word -Creano un percorso su piano quadrettato con frecce direzionali 	<ul style="list-style-type: none"> -Spiegano il compito -Predispongono i fogli e i cartoncini per la realizzazione degli inviti -Guidano gli alunni nella scrittura di un breve testo in word -Guidano gli alunni nella realizzazione di un percorso grafico con frecce direzionali 	<ul style="list-style-type: none"> - Inviti cartacei per i compagni con disegno, breve testo scritto al computer e "percorso-indovinello" su piano quadrettato (da risolvere seguendo le frecce direzionali). 	3 interventi di 1h ciascuno	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale. - Scrive correttamente brevi testi (adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario) . -Utilizza il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi . -Si orienta nello spazio utilizzando riferimenti topologici -Rielabora in modo creativo le immagini 	Rubrica valutativa (VALUTAZIONE FORMATIVA)
6 Ripassare le regole dei giochi e dell'accoglienza	In coppia o piccolo gruppo sperimentano i giochi, recuperando le informazioni già possedute	<ul style="list-style-type: none"> -Aiutano a ripassare le regole di gioco. -Organizzano i gruppi -Osservano il rispetto delle regole di gioco e le dinamiche relazionali instauratesi -Girano tra i gruppi e se 	<ul style="list-style-type: none"> -Momento conviviale di gioco -Senso di appartenenza al gruppo -Condivisione e rispetto delle regole 	2h	<ul style="list-style-type: none"> -Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente -Partecipa attivamente alle attività, senza escludere nessuno. -Conosce, capisce e rispetta le regole di gioco 	

		necessario forniscono aiuto				
7 Predisporre il setting, accogliere i compagni spiegando loro le regole dei giochi proposti, condividere il momento conviviale e di gioco	-Preparano l'aula per l'accoglienza dei compagni -Condividono con gli ospiti i giochi realizzati e ne spiegano regole e modalità di utilizzo -condividono con i compagni il momento di gioco e quello conviviale	Predispongono il setting e preparano gli strumenti necessari. -Accolgono, assieme agli alunni, i bambini della classe parallela Supervisionano le attività di gioco - Osservano le dinamiche relazionali ed il rispetto delle regole. - Organizzano i gruppi di lavoro -Si occupano della documentazione fotografica	-Momento conviviale di gioco -Senso di appartenenza al gruppo -Condivisione e rispetto delle regole	2h	-Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente -Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione -Partecipa attivamente alle attività, senza escludere nessuno. -Conosce, capisce e rispetta le regole di gioco. -Sa spiegarle ai compagni.	R rubrica valutativa (VALUTAZIONE FINALE) Questionario di AUTOVALUTAZIONE con emoticon
8 Riflettere sull'esperienza fatta e valutarla Valutare abilità e conoscenze acquisite	-Eseguono le prove -Compilano il questionario per l'autovalutazione della esperienza	Predispongono e somministrano le schede strutturate per la valutazione sommativa. -Preparano e somministrano le schede per l'autovalutazione degli alunni.	-Compilazione di schede strutturate proposte dall'insegnante o esercizi nel quaderno -Questionario di autovalutazione e per gli alunni	1,5 h	Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche Associa la quantità al numero corrispondente Raggruppa in base 10 ed esegue semplici addizioni Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla	-Schede strutturate per la rilevazione di abilità e conoscenze acquisite. Gioco in palestra (gli amici del 10) (VALUTAZIONE FINALE) Questionario di AUTOVALUTAZIONE con emoticon

					matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.	
--	--	--	--	--	--	--

PIANO DI LAVORO UDA
 DIAGRAMMA DI GANTT

Tempi						
Fasi	PRIMA SETTIMANA	SECONDA SETTIMANA	TERZA SETTIMANA	QUARTA SETTIMANA	QUINTA SETTIMANA	/
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE

La consegna sarà orale e la situazione stimolo sarà data dalla proposta di ri-raccontare l'esperienza fatta ad un altro insegnante o ad un familiare attraverso delle domande stimolo.

Alcune parti saranno indagate tramite un semplice [QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE](#).

La comunicazione conterrà indicativamente queste frasi:

Descrivi il percorso generale dell'attività

"Vuoi raccontare al tuo amico cosa abbiamo fatto insieme ai bambini della 1[^]C ? "

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

"Tra le cose che hai fatto tu, qual è stata la più bella?"

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

"Hai trovato difficoltà in qualche momento? In quei momenti come ti sei sentito? Sei riuscito a risolvere il problema? Come ? "

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

"Cosa ti sembra di aver imparato da questa esperienza?"

Cosa devi ancora imparare

"Cosa non hai capito o non sei riuscito a fare bene?"

"Hai aiutato qualcuno?"

"Qualcuno ti ha aiutato?"

Come valuti il lavoro da te svolto

"Il tuo lavoro è stato curato e ben realizzato?"

" Ti è piaciuto giocare con i compagni?"

" Come ti sembra di aver lavorato? "

" Come ti sei sentito durante le attività?"