

## **DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO**

GIOCHIAMO A ...SCALE E SERPENTI

Comprendente:

UDA  
CONSEGNA AGLI STUDENTI  
PIANO DI LAVORO  
RUBRICA VALUTATIVA

# UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione</b>	GIOCHIAMO A ...SCALE E SERPENTI
<b>Compito significativo e prodotti</b>	Costruire un gioco da portare a casa ai genitori, per giocare con i numeri
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
<b>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia (competenza focus)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Operare con i numeri e contare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa strategie per contare e operare con i numeri</li> </ul>
<b>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</b>	<b>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Numerare secondo l'ordinalità e la cardinalità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinalità del numero</li> </ul>
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
<b>Comunicazione nella madrelingua (competenza correlata)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi</li> <li>Sa esprimere e comunicare agli altri attraverso il linguaggio verbale</li> </ul>
<b>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</b>	<b>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interagire verbalmente con altri comunicando azioni e avvenimenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struttura della frase in lingua italiana</li> </ul>
<b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
<b>Spirito di iniziativa e imprenditorialità (competenza correlata)</b> Da bozza di curriculum delle competenze trasversali <ul style="list-style-type: none"> <li>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Collabora e partecipa alle attività collettive</li> <li>Spiega e sostiene la propria idea con motivazione</li> </ul>
<b>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</b>	<b>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fasi di costruzioni</li> <li>Modalità di decisioni</li> </ul>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
<b>Competenze sociali e civiche (competenza correlata)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Essere in grado di assumersi piccole responsabilità ed aver cura delle proprie cose</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa spiegare cosa fa e sa sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</li> </ul>
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Assumere incarichi nell'ambito del gruppo e portarli a termine con costanza e responsabilità.</li> <li>Tenere in ordine il proprio materiale</li> <li>Riordinare in modo attento i materiali comuni dimostrando rispetto e cura verso di essi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regole fondamentali della convivenza.</li> <li>Incarichi, responsabilità, impegno.</li> </ul>
<b>Utenti destinatari</b>	22 Bambini di cinque anni di cui un b/o di 6 anni certificato Numero 16 bambini non italiani
<b>Prerequisiti</b>	L'alunno è già in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere e utilizzare le regole del dado</li> <li>Capace di lavorare a coppie</li> </ul>
<b>Fasi di applicazione</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Condividere con i bambini l'idea e il progetto della costruzione individuale del gioco da portare a casa</li> <li>Realizzare un pieghevole inserendo: regole e istruzioni di gioco</li> <li>Osservazione del dado per costruirlo</li> <li>Costruiamo le pedine, due scale e due serpenti</li> <li>Costruzione del tabellone</li> <li>Giocare a coppie con il gioco realizzato</li> </ol>
<b>Tempi</b>	Novembre – 13 ore e mezza in sei incontri
<b>Esperienze attivate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzo del dado per il gioco</li> <li>Costruzione delle parti del gioco: dado, pedine, tabellone</li> <li>Sperimentare il gioco</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	Si è lavorato attraverso: <ul style="list-style-type: none"> <li>lavoro a coppie</li> <li>lavoro individuale</li> </ul>
<b>Risorse umane interne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>N° 2 Insegnanti di sezione</li> <li>N° 1 Assistente alla comunicazione</li> </ul>
<b>Strumenti</b>	Materiale di facile consumo, dadi di diversa dimensione e materia
<b>Valutazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservazione seguendo criteri specifici</li> <li>Il racconto dell'esperienza grafica</li> <li>Attraverso l'ascolto dell'autovalutazione con domande stimolo al bambino per capire come si è percepito nella realizzazione del compito significativo</li> </ul>

# LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende il documento che l'equipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

- 1ª nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2ª nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3ª nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

## CONSEGNA AGLI STUDENTI

**Titolo UdA :** Costruire un gioco da portare a casa ai genitori, per giocare con i numeri

### **Cosa si chiede di fare**

Vogliamo costruire il gioco di "scale e serpenti" come dono, da portare a casa ai nostri genitori in vista della festa del Natale.

Dovremo pensare a cosa metteremo dentro alla scatola del gioco

Dovremo costruire i pezzi del gioco: il dado, il tabellone le pedine, le scale e i serpenti

Dovremo pensare e scrivere le regole e le istruzioni per poi spiegarle ai genitori.

Una volta costruito, lo useremo per giocare con i nostri compagni disponendoci su un tavolo a coppie.

Poi metteremo il nostro gioco in una scatola per essere portato a casa e giocato con i nostri genitori.

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

Per aiutarci a costruire le parti del gioco, lavoreremo a volte da soli, a volte in coppia

### **Quali prodotti**

Costruiremo, utilizzando cartoncini diversi per colore, forma, spessore, con colori forbici e nastro adesivo, il gioco "scale e serpenti" della tradizione inglese

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

Impareremo a realizzare un percorso dal numero uno al numero sedici

A costruire un dado

Ad utilizzare forbici, nastro adesivo, colla per mettere insieme i vari pezzi

Avanzare e retrocedere dopo aver lanciato il dado

A spiegare agli altri le regole del gioco

A giocare insieme agli altri, rispettando il proprio turno

### **Tempi**

Novembre – 13 ore in 6 incontri

### **Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)**

Avremo a disposizione tanti tipi di dadi per giocare e osservarne la sua forma

Cartoncini robusti da utilizzare per le nostre costruzioni.

Colori, forbici, dispenser per lo scotch per mettere insieme i vari pezzi.

### **Criteri di valutazione**

Vi chiederemo di raccontarci se siete stati capaci:

Di costruire tutti i pezzi del gioco

Di lavorare insieme

Cosa avete trovato difficile o facile fare

Se avete riconosciuto e nominato i numeri nel tabellone

Se sapete raccontare le regole di come funziona il gioco agli altri

# PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: GIOCHIAMO A ...SCALE E SERPENTI
Coordinatore: Wilma Rocchetto
Collaboratori : Annalisa Campagnaro - Assistente alla comunicazione

## 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
<b>1</b> Condividere con i bambini l'idea e il progetto della costruzione individuale del gioco da portare a casa	<p>Ascoltano la presentazione dell'insegnante</p> <p>Collegano la proposta all'esperienza del gioco già conosciuta</p> <p>Rappresentano graficamente le parti da costruire</p>	<p>Dispone i bambini a cerchio e presenta l'idea di costruire il gioco individuale quale dono per le famiglie in occasione della festa del Natale</p> <p>Invita a disegnare le parti del gioco</p>	Attività grafica delle parti del gioco da costruire	1ora e 45	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi Sa esprimere e comunicare agli altri, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale	<b>Osservazione:</b> Della qualità della partecipazione, dell'ascolto e dell'interesse
<b>2</b> Realizzare un pieghevole inserendo: regole e istruzioni di gioco	Discutono sulle regole e le istruzioni del gioco	<p>Realizza una mappa comune con regole e istruzioni dettate dai bambini</p> <p>Riporta in un pieghevole le istruzioni gioco</p>	<p>Mappa</p> <p>Pieghevole con le istruzioni gioco</p>	1ora e mezza	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi Sa esprimere e comunicare agli altri, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale	<p><b>Osservazione con i seguenti indicatori :</b> Della qualità della partecipazione, dell'ascolto e dell'interesse</p> <p>L'esposizione verbale ai compagni in modo comprensibile delle regole del gioco</p>
<b>3</b> Osservazione del dado per costruirlo	<p>Osservano il dado nella forma</p> <p>Giocano con il dado per condividere regole e modalità d'uso</p> <p>Osservano il dado (cubo) a sviluppo</p> <p>Realizzano sei forme quadrate di cartoncino</p> <p>Assemblano con lo scotch i quadrati per formare il dado</p>	<p>Procura e porta a scuola dadi di vario tipo: grandi piccoli, rigidi, morbidi....</p> <p>Propone giochi con il dado</p> <p>Invita a disegnare come è il cubo a sviluppo</p> <p>Procura materiali per la costruzione del dado</p>	<p>Giochi con il dado</p> <p>Disegno del cubo a sviluppo</p> <p>Costruzione del dado</p>	4 ore	<p>Conta e opera con i numeri avanzando o retrocedendo dopo aver lanciato il dado</p> <p>Collabora e partecipa alle attività collettive</p> <p>Spiega e sostiene la propria idea con motivazione</p>	<p><b>Osservazione con i seguenti indicatori :</b> Collaborazione in coppia</p> <p>Utilizzo e l'uso del materiale</p> <p>Interagisce durante il gioco e le attività di coppia</p> <p>Qualità dell'esposizione verbale</p>

	Inseriscono i pallini corrispondenti in ogni faccia del dado					
<b>4</b> Costruiamo le pedine Due scale e due serpenti	Realizzano le pedine con tappi di plastica  Realizzano in cartoncino due scale una lunga una corta, due serpenti uno lungo e uno corto	Procura tappi di plastica di diverso colore  Consegna il materiale  Propone contesti operativi per stimolare la discussione sulla unità di misura più lungo di -più corto di	Pedine  Personaggi del gioco	2 ore	Collabora e partecipa alle attività collettive Spiega e sostiene la propria idea con motivazione	<b>Osservazione con i seguenti indicatori :</b> Collaborazione in coppia  Utilizzo e l'uso del materiale  Interagisce durante il gioco e le attività di coppia
<b>5</b> Costruzione del tabellone	Osserva la forma e la disposizione dei numeri nel tabellone gioco  Piega un foglio A3 ottenendo la forma quadrata del tabellone  Ricopia scrivendo i numeri dall'uno al 16 in sequenza  Ritaglia riordina incolla le caselle con i numeri disponendole nel tabellone gioco	Stimola e guida  Verifica i numeri in sequenza	Linea dei numeri  Tabellone	3 ore	Collabora e partecipa alle attività collettive Spiega e sostiene la propria idea con motivazione  Conta e opera con i numeri ordinando i numeri nel tabellone gioco da uno a sedici	<b>Osservazione con i seguenti indicatori :</b> Collaborazione in coppia  Utilizzo e l'uso del materiale  Ordinare i numeri da uno a sedici
<b>6</b> Giocare a coppie Con il gioco realizzato	A coppie i bambini giocano con il gioco individuale realizzato	Predisporre gli spazi  Assegna i ruoli a rotazione	Gioco da tavolo	1 ora e 45	Conta e opera con i numeri avanzando o retrocedendo nel tabellone dopo aver lanciato il dado  Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa spiegare sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Rubrica di valutazione del compito significativo

PIANO DI LAVORO UDA  
DIAGRAMMA DI GANTT

		Tempi				
Fasi	Novembre					
1	1ora e 45					
2	1ora e 30					
3	4 ore					
4	2 ore					
5	3 ore					
6	1,45					

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **GIOCHIAMO A ...SCALE E SERPENTI**

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO: Costruire un gioco da portare a casa ai genitori, per giocare con i numeri

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Operare con i numeri e contare	Conta e opera con i numeri dall'uno al sei avanzando o retrocedendo nel tabellone dopo aver lanciato il dado durante il gioco in autonomia	Conta e opera con i numeri del dado da uno a sei avanzando o retrocedendo nel tabellone in autonomia e in contesti diversi.	Conta e opera con i numeri del dado da uno a sei avanzando o retrocedendo nel tabellone in autonomia e in contesti noti.	Conta e opera con i numeri del dado da uno a sei avanzando o retrocedendo nel tabellone con l'incoraggiamento dell'ins.te	Conta i numeri del dado dall'uno al sei avanzando nel tabellone con la guida dell'insegnante

Alunni	CONTA AVANZANDO (inserire i livelli dei singoli avendo a riferimento la rubrica )	CONTA RETROCEDENDO (inserire i livelli dei singoli avendo a riferimento la rubrica )
Vedi Registro		

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO: Costruire un gioco da portare a casa ai genitori, per giocare con i numeri

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Essere in grado di assumersi piccole responsabilità ed aver cura delle proprie cose	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sostenendo le proprie ragioni con adulti e bambini durante le varie fasi del gioco	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sostenendo le proprie ragioni con adulti e bambini durante le varie fasi del gioco anche in contesti nuovi	Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sostenendo le proprie ragioni con adulti e bambini durante le varie fasi del gioco in contesti noti	Gioca e lavora con gli altri in contesti organizzati confrontandosi con gli altri bambini su richiesta	Gioca e lavora con gli altri in contesti organizzati e con la guida dell'insegnante Esprimendo le sue idee da domande guida

Alunni	Essere in grado di assumersi piccole responsabilità ed aver cura delle proprie cose
Vedi registro	