



PROGETTO "SCUOLA ON THE ROAD"

VERIFICA DI COMPETENZA¹

<p>LIVELLO</p>	<p>Bambini/e di 3, 4 e 5 anni *Scuola dell'Infanzia ○Scuola Primaria ○Scuola Secondaria di I grado</p>
<p>Unità di Apprendimento²</p>	<p>“Arrivati a Giocalopoli”</p>
<p>COMPETENZA CENTRALE</p>	<p>Prima fase: Regole e convenzioni della comunicazione nell’era digitale Realizzare giochi simbolici; partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; motivare le proprie scelte; osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.; riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell’altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli; giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini; riferire propri stati d’animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato; eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p> <p>Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell’era digitale Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per comunicare verbalmente; comprendere testi di vario tipo letti da altri; acquisire ed interpretare l’informazione; riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento; individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle.</p> <p>Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di eventi e spettacoli; illustrare racconti, film, spettacoli; drammatizzare racconti, narrazioni, filmati; utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo; esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo; formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti; utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati.</p> <p>quarta fase: Ambiente tecnologico nella comunicazione nell’era digitale Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell’insegnante;</p>

¹ Allegare copia della verifica proposta

² Inserire titolo dell'UDA di riferimento

<p style="text-align: center;">COMPETENZE CORRELATE</p>	<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato; assumere e portare a termine compiti e iniziative; prendere iniziative di gioco e di lavoro; individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza; prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità; ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco; esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p>
<p style="text-align: center;">CONSEGNA OPERATIVA</p>	<p><u>prima fase: regole e convenzioni</u> <u>bambini/e di 3 anni</u> Davanti alle vignette illustrative risponde alla domanda “Cosa si fa alle Olimpiadi di Giocalopoli”?</p> <p><u>bambini/e di 4 anni</u> Davanti alle vignette illustrative elenca quali cose che abbiamo preparato per organizzare le Olimpiadi di Giocalopoli-</p> <p><u>bambini/e di 5 anni</u> Davanti alle vignette illustrative individua le azioni-emozioni non adatte alle gare delle Olimpiadi di Giocalopoli.</p> <p><u>Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell'era digitale</u> <u>bambini/e di 3 anni</u> In situazione concreta, imitando quanto fa l'insegnante, saluta e dai il benvenuto agli atleti con una parola ritmata dal battimani: “BEN-VE-NU-TI”.</p> <p><u>bambini/e di 4 anni</u> in situazione concreta, inventa un saluto per gli atleti. Ad esempio “BEN –VE –NU-TI”</p> <p><u>bambini/e di 5 anni</u> Davanti all'immagine, guarda la scheda-gioco e verbalizza l'azione</p> <p><u>Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale</u> <u>bambini/e di 3 anni</u> In situazione simulata, immaginando di essere appena arrivati a Giocalopoli, chiama la mamma al telefono e salutala.</p> <p><u>bambini/e di 4 anni</u> In situazione simulata, immaginando di essere appena arrivati a Giocalopoli, chiama la mamma al telefono e raccontale qualcosa sulle Olimpiadi di Giocalopoli.</p> <p><u>bambini/e di 5 anni</u> Inventa frasi in rima per creare l'inno della squadra</p> <p><u>Quarta fase: Ambiente tecnologico nella comunicazione nell'era digitale</u> <u>bambini/e di 3 anni</u> Dopo aver guardato il video delle Olimpiadi risponde alla domanda: “Cosa ti è piaciuto?”</p> <p><u>bambini/e di 4/5 anni</u> Davanti alle immagini delle Olimpiadi di Giocalopoli, invitiamo il bambino/a ad aiutarci a riordinare in sequenza le foto (3 foto per i 4 anni e 5 foto per quelli di 5 anni) per farne un album fotografico.</p>

<p style="text-align: center;">TEMPI E FASI DI LAVORO</p>	<p>Prima fase: nella prima mezz'ora dell'incontro viene introdotta l'attività-argomento e motivata l'azione.</p> <p>Seconda fase: nella mezz'ora successiva c'è il tempo per i bambini/e di realizzare la proposta e nel contempo per l'insegnante di osservare e registrare i dati indicati nelle attività. In alcuni passaggi l'elaborato diventa oggetto di osservazione per la verifica, in altri c'è interazione personale con domande-stimolo. E' lasciato ai bambini il tempo necessario (1h) per completare la consegna. Quei bambini che completano prima del termine possono passare al gioco libero in angoli strutturati.</p> <p>Terza fase: annotazione dei dati osservati negli elaborati o raccolti nel dialogo interpersonale vengono annotati in griglie predisposte</p> <p>Quarta fase: rilettura delle verifiche annotate e valutazione dei risultati definendo le conquiste da raggiungere per ogni bambino/a.</p>
<p style="text-align: center;">RISORSE A DISPOSIZIONE</p>	<p>Situazione simbolica: PREPARATIVI DELLE OLIMPIADI OLIMPIADI Scheda di verifica per le annotazioni per i bambini/e di 3 anni, di 4 anni e di 5 anni (in ordinata gli indicatori elencati nelle attività, in ascisse i nomi degli alunni/e)</p>
<p style="text-align: center;">CRITERI e DESCRITTORI PER LA VALUTAZIONE</p>	<p><u>bambini/e di 3 anni -rubrica di padronanza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalla risposta dimostra di aver capito che le "Olimpiadi di Giocalopoli" sono dei giochi a squadre per giocare INSIEME = si valuta SI • Dalla risposta dimostra di aver capito che nelle "Olimpiadi di Giocalopoli" si gioca = si valuta si- • Dalla risposta dimostra di riconoscere la parola "Olimpiadi" = si valuta P • Non sa cosa si fa alle "Olimpiadi di Giocalopoli" = si valuta No <p><u>bambini/e di 4 anni - rubrica di padronanza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • denomina almeno 2 elementi illustrati sul depliant = si valuta SI • riconosce 2 elementi illustrati sul depliant aiutato dall'insegnante che indica una immagine alla volta e dice al bambino/a: "Cosa illustra questa immagine?" = si valuta P • Non riconosce nessuna le azioni illustrate sulle immagini = si valuta No <p><u>bambini/e di 5 anni - rubrica di padronanza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • partecipa alla discussione apportando al gruppo un contributo personale = si valuta SI • partecipa alla discussione con frasi pertinenti = si valuta si- • ascolta la discussione con attenzione = si valuta P • Non si dimostra interessato alla discussione = si valuta No <p>Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell'era digitale – <u>bambini/e di 3 anni - rubrica di padronanza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • con la voce e con le mani sillaba "BENVENUTI" = si valuta SI • solo con la voce oppure solo con le mani sillaba "BENVENUTI" = si valuta si- • ripete la parola "BENVENUTI" senza sillabare = si valuta P • Non comprende la consegna = si valuta No <p><u>bambini/e di 4 anni - rubrica di padronanza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • con la voce e con le mani sillaba una parola nuova di saluto = si valuta SI

- con la voce e con le mani sillaba "BENVENUTI" = si valuta **si-**
- ripete la parola "BENVENUTI" senza sillabare = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

bambini/e di 5 anni - rubrica di padronanza:

- verbalizza le azioni dei giochi utilizzando i verbi corretti = si valuta **SI**
- verbalizza le azioni dei giochi = si valuta **si-**
- distingue le azioni dagli oggetti indicandoli sulla scheda = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale – bambini/e di 3 anni - rubrica di padronanza:

- formula una frase al telefono = si valuta **SI**
- pronuncia una parola pertinente al telefono = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

bambini/e di 4 anni - rubrica di padronanza:

- formula frasi con una struttura comunicativa (si presenta e saluta, si accerta di parlare con la persona giusta, comunica il suo messaggio, ascolta la risposta e conclude salutando); = si valuta **SI**
- formula frasi chiare = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

bambini/e di 5 anni - rubrica di padronanza:

- spontaneamente trova rime = si valuta **SI**
- enfatizzando la finale della parola, trova la giusta rima = si valuta **si-**
- ascolta alcune rime e ne ripete una = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

bambini/e di 3 anni - rubrica di padronanza:

- guarda il video con attenzione = si valuta **SI**
- guarda il video per pochi momenti = si valuta **P**
- Non guarda il video = si valuta **No**

bambini/e di 4 anni - rubrica di padronanza:

- ordina 3 foto in sequenza temporale = si valuta **SI**
- ordina 1 foto in sequenza temporale = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**

bambini/e di 5 anni - rubrica di padronanza:

- ordina 5 foto in sequenza temporale = si valuta **SI**
- ordina 2 foto in sequenza temporale = si valuta **P**
- Non comprende la consegna = si valuta **No**