

PROGETTO "SCUOLA ON THE ROAD"

VERIFICA DI COMPETENZA₁

LIVELLO	Classe 2[^]
	<input type="radio"/> Scuola dell'Infanzia <input checked="" type="radio"/> Scuola Primaria <input type="radio"/> Scuola Secondaria di I grado
Unità di Apprendimento₂	Emozioni
COMPETENZA CENTRALE	Comunicazione nella madrelingua
COMPETENZE CORRELATE	Le competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale
CONSEGNA OPERATIVA	<p>Prodotto finale: creare come gruppo classe un gioco. "Il gioco delle emozioni"</p> <p>Rielaborazione di un'Attività Espressiva presente nella rivista <<La vita scolastica n.10, 2006, pagg. 44-45>>.</p> <p>PRIMA PARTE</p> <p>1 Riproduci sul cartoncino che l'insegnante ti consegna l'emozione data (ovvero le faccine utilizzate il mattino per completare il cartellone "Come mi sento oggi?"). Colora l'immagine che hai riprodotto sul cartoncino.</p> <p>Emozioni riprodotte 20, 4 per tipo: felicità, tristezza, stupore, paura, rabbia</p> <p>2) Dietro il cartoncino descrivi cosa è successo e le indicazioni relative agli spostamenti. Esempio: dietro la faccina che rappresenta felicità...sono felice perché domani è il mio compleanno. Vai avanti di 1 casella.</p> <p>Esempio: dietro la faccina che rappresenta tristezza...sono triste perché le vacanze sono finite. Vai indietro di 2 caselle.</p> <p>SECONDA PARTE</p> <p>Il docente qualche giorno prima... Su un cartellone quadrettato prepara un percorso con 42 caselle: 20 caselle occupate dalle faccine disegnate dagli alunni (20</p>

emozioni diverse, 5 per tipo) 20 caselle libere, 1 casella per LA PARTENZA, 1 casella per IL TRAGUARDO.

L'alunno...

Riproduci sul cartoncino che l'insegnante ti consegna l'emozione data (ovvero le faccine utilizzate il mattino per completare il cartellone "Come mi sento oggi?").

Colora l'immagine che hai riprodotto sul cartoncino.

Ora si gioca.

Si gioca da 2 a 5 giocatori.

Ogni giocatore lancia un dado e avanza fino alla casella in cui si trova il numero corrispondente.

Se il giocatore arriva su una casella libera il gioco passa a un altro giocatore.

Se il giocatore arriva su una casella in cui si trova un cartoncino con una faccina, lo osserva, lo gira e legge il testo, riproduce l'emozione rappresentata e segue le indicazioni.

Vince chi arriva per primo al traguardo.

TEMPI E FASI DI LAVORO

60 minuti per la prima parte

30 minuti per la seconda parte

RISORSE A DISPOSIZIONE

- cartoncini ritagliati dall'insegnante
- cartellone preparato dall'insegnante
- matita, gomma, temperino, colori
- penna
- 1 dado

CRITERI e DESCRITTORI PER LA VALUTAZIONE

A ogni criterio corrispondono tre livelli di competenza, riferibili a una scala di misurazione, che attribuisce un punteggio da 1 a 3.

Punteggio totale: ___ / 9

Livello di competenza base: 6 punti

Livello di competenza intermedio: 7-8 punti

Livello di competenza avanzato: 9 punti

Criteria	1	2	3
----------	---	---	---

Rispetto	Non	Rispetta i	Rispetta i
----------	-----	------------	------------

della consegna.	termina nei tempi stabiliti.	tempi stabiliti e colora abbastanza bene.	tempi stabiliti, e colora bene.
-----------------	------------------------------	---	---------------------------------

Efficacia dell'immagine.	L'immagine è poco chiara.	L'immagine è chiara.	L'immagine è chiara e colpisce l'attenzione del destinatario.
--------------------------	---------------------------	----------------------	---

Efficacia del linguaggio scritto.	Il linguaggio è poco chiaro e fluido.	Il linguaggio è abbastanza chiaro, ma poco fluido.	Il linguaggio è chiaro e fluido.
-----------------------------------	---------------------------------------	--	----------------------------------