







FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020
 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FESR

Istituto Comprensivo Modena 7
 Via Francesco Nicoli, 152 - 41124 Modena
 Tel. 059/352184 – fax 059/345956
 Codice Meccanografico: MOIC846002 - Codice Fiscale: 94186030360
 e-mail: moic846002@istruzione.it - e-mail pec: MOIC846002@PEC.ISTRUZIONE.IT
<http://www.ic7modena.gov.it/>

COMPITO DI REALTÀ

I.C. 7 Modena – Scuola Primaria – Tutti i plessi

INTRODUZIONE

Nel corrente anno scolastico tutte le classi seconde di Scuola Primaria dell'I.C. 7 di Modena hanno svolto un compito di realtà partendo da un'idea e una metodologia comune. Avendo eseguito una formazione sui giochi si è deciso di proporre agli alunni di creare loro stessi un gioco da regalare alle attuali classi prime. La metodologia presa in considerazione è quella fornita dal modello Lepida, a cui tutte le insegnanti si sono attenute.

Le parti riguardanti le competenze attese e la valutazione sono stata condivise dall'intero team:

IMPARARE AD IMPARARE:

- È in grado di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che di gruppo, a seconda delle necessità
- Si impegna per portare a termine il proprio lavoro
- Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA:

- Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
- Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni.
- Produce testi utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- Rispetta le regole condivise
- Partecipa ad attività collettive
- Collabora nel gruppo e fa proposte

VALUTAZIONE

Gli alunni, al termine di ogni fase di lavoro, dovranno svolgere un'autovalutazione individuale sulle proprie capacità di partecipare, collaborare, ascoltare e rispettare le regole all'interno del gruppo. A volte questa autovalutazione è svolta da parte del gruppo, l'insegnante userà una rubrica di valutazione.

Seguono in ordine gli elaborati dei tre plessi:

- **“G. Leopardi”**, insegnanti: Orofino Carmela Anna, Ghini Francesca, Manno Mariavirginia, Pitanza Melchiorra, Caliendo Antonietta, De Andrea Alice, Solimene Giuseppina, Agosta Provvidenza, Verrusio Francesca.
- **“Don Milani”**, insegnanti: Celano Michelina, Lestuzzi Gabriella, Giordano Anna, Serafini Barbara
- **“R. Monteccucoli”**, insegnanti: Avagliano Anna, Stuccilli Costantina, Bartoli Francesca, Chiapponi Francesca, Siviero Giuseppina, Mugnano Carmela.




FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

UNIONE EUROPEA

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FESR



Ministero dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per lo Sviluppo Economico
Dipartimento per lo Sviluppo Economico
Dipartimento per lo Sviluppo Economico
Dipartimento per lo Sviluppo Economico
Dipartimento per lo Sviluppo Economico



Istituto Comprensivo Modena 7
Via Francesco Nicoli, 152 - 41124 Modena
Tel. 059/352184 – fax 059/345956
Codice Meccanografico: MOIC846002 - Codice Fiscale: 94186030360
e-mail: moic846002@istruzione.it - e-mail pec: MOIC846002@PEC.ISTRUZIONE.IT
<http://www.ic7modena.gov.it/>





COMPITO DI REALTÀ

Titolo: GiochiAMO

IC7 Modena – Scuola Primaria – Plesso “G. Leopardi”

Classi: 2[^] **Sez:** A, B, C

Collocazione temporale: aprile/maggio

Tempo stimato di realizzazione: 8 ore

Obiettivo del compito: realizzare un gioco da consegnare alle classi prime

Modalità di lavoro: lavoro a piccoli gruppi

Materiali/Strumenti: fogli bianchi e colorati; colori; cartoncini; colla; forbici; materiale di vario genere

Discipline coinvolte: tecnologia; arte e immagine; inglese; italiano; matematica

Documentazione: foto; mappa concettuale; elaborati dei piccoli gruppi; schemi di autovalutazione

COMPITO DA SVOLGERE (breve descrizione)

Gli alunni sono chiamati a creare un gioco da presentare e poi regalare alle attuali classi prime.

FASE 1: RACCOLTA DELLE IDEE (1 ora)

Conversazione introduttiva riguardante la possibilità di realizzare un gioco, creazione dei gruppi secondo criteri di eterogeneità.

Classe 2^A A

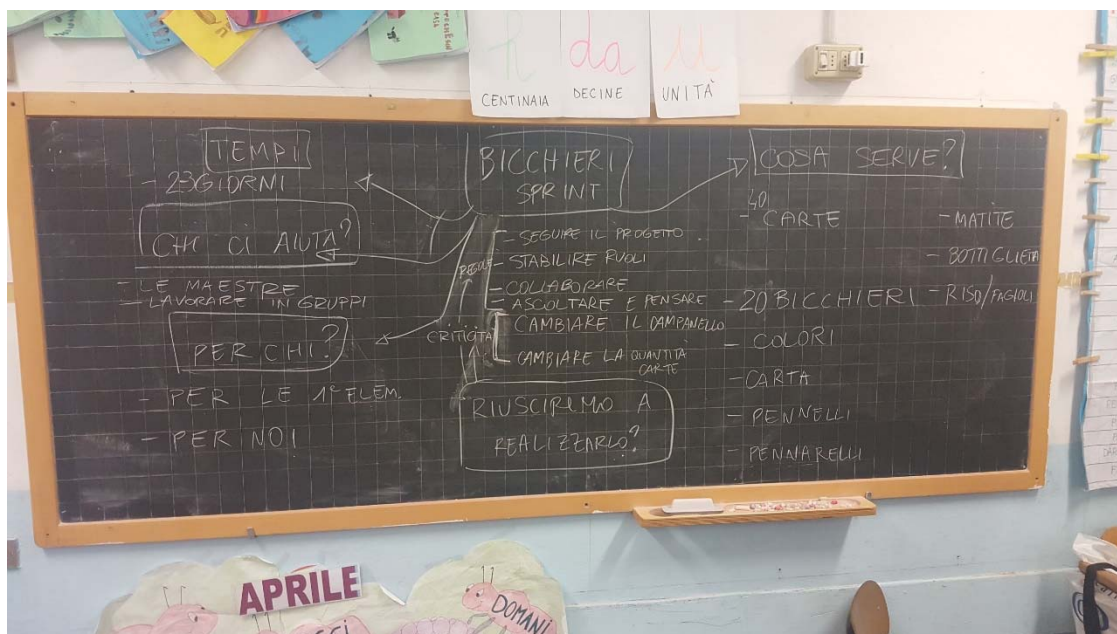
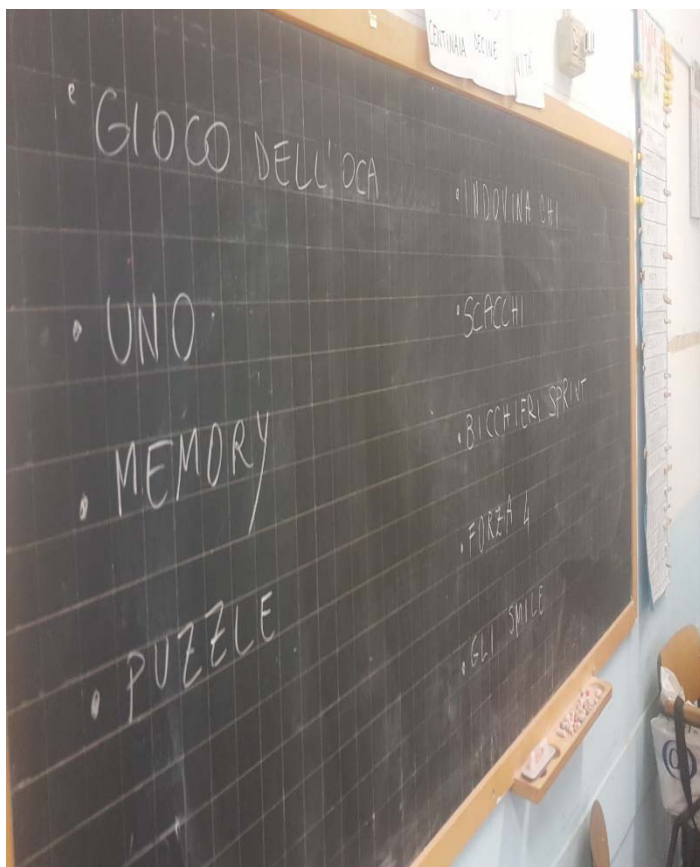
In questo momento si avvia la costruzione della mappa concettuale riguardante il lavoro da svolgere. Tutte le idee vengono annotate dall'insegnante alla LIM. Questa fase si conclude con la decisione del gioco da creare: Memory in inglese. La scelta della lingua inglese è stata dettata dal fatto che i bambini condividono la stessa insegnante, hanno scelto di sfruttare questo elemento in comune.

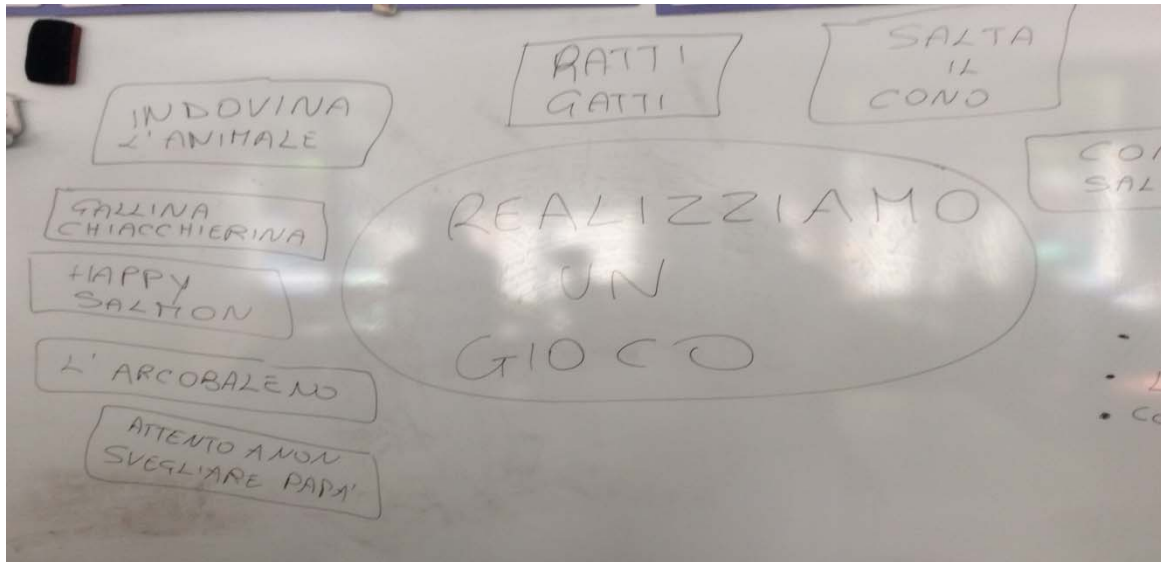
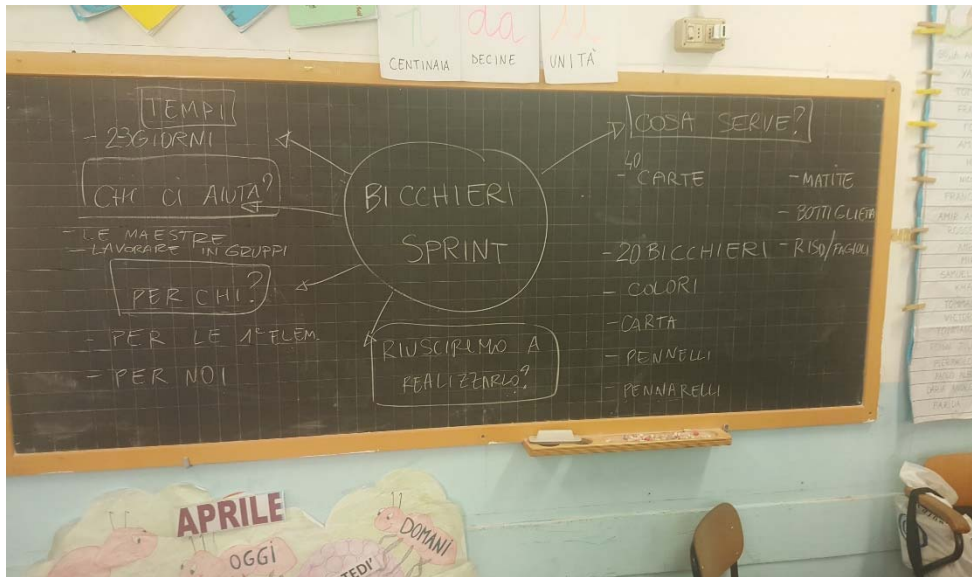
Classe 2^A B

La classe 2 B dopo aver costruito la mappa concettuale decide di costruire il gioco "Bicchieri Sprint". La scelta è stata dettata dalla fattibilità di realizzazione dei vari componenti del gioco e per la presenza di contenuti didattici che gli alunni delle classi prime potessero già aver acquisito e riutilizzare.

Classe 2^A C

Alla classe 2^A C si richiede la costruzione di un gioco di società. In un primo momento si avvia la discussione e la costruzione di una mappa concettuale riguardante il lavoro da svolgere. Tutte le idee vengono annotate dall'insegnante alla lavagna. Questa fase si conclude con la decisione di realizzare il gioco "Indovina chi?" con temi diversi (persone e personaggi, animali, cibi e oggetti).





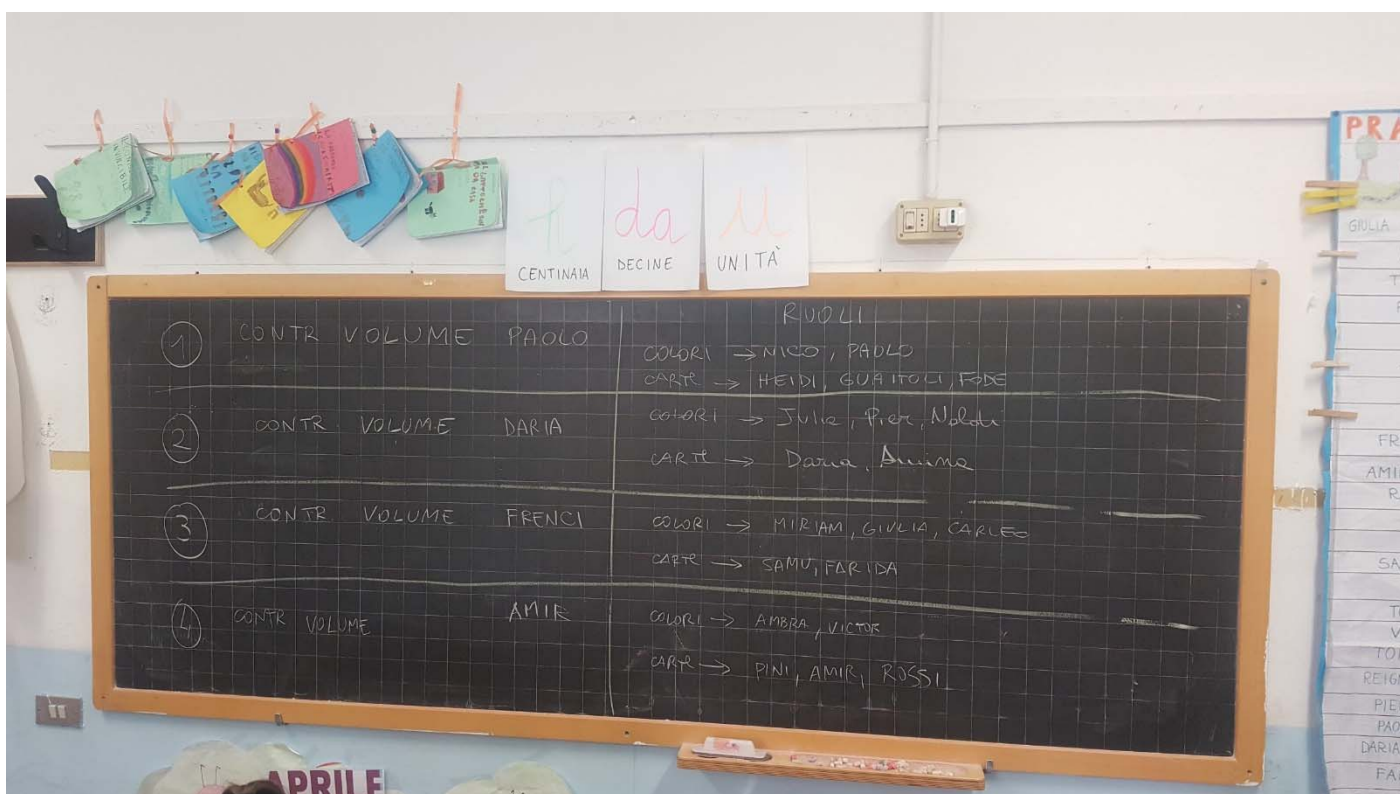
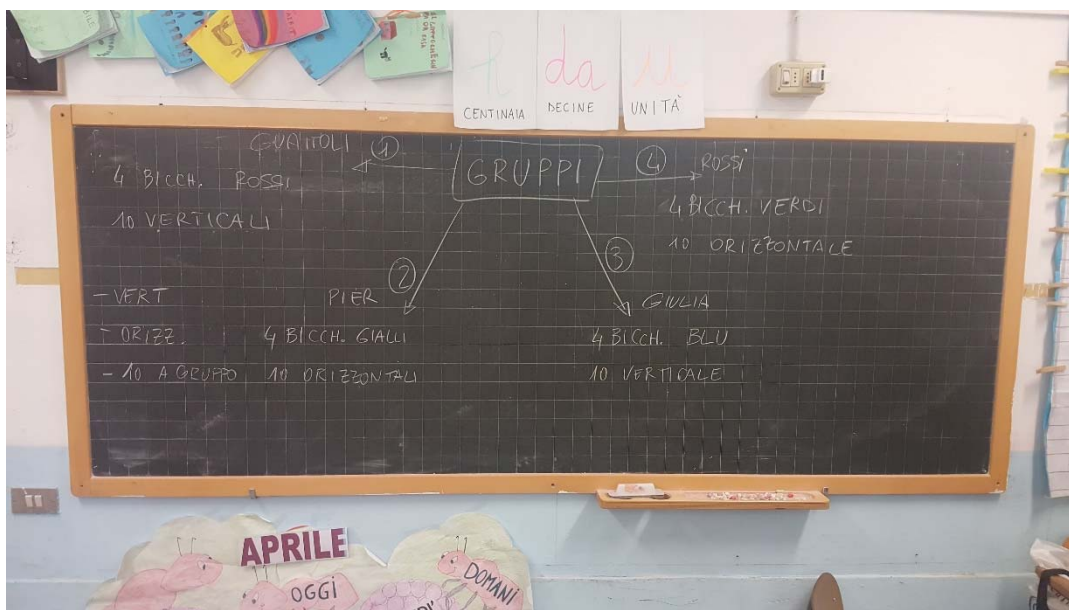
FASE 2: ORGANIZZAZIONE DELLE IDEE (1 ora e 30 minuti)

Classe 2^A A

I gruppi di alunni elaborano la loro procedura e progettano il loro lavoro: stabiliscono ruoli, materiali, tempi, modalità e possibili aiuti. Ciascun gruppo espone il suo intento su come procedere per realizzare la propria copia del Memory. Decidono di crearne 4 copie differenti per permettere a tutti di giocare.

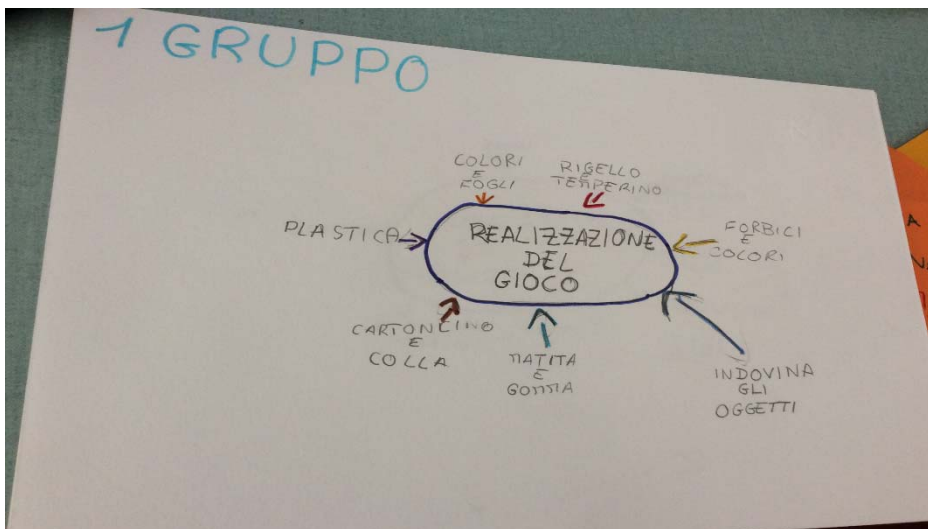
Classe 2^A B

I gruppi della classe 2B progettano insieme il lavoro confrontandosi sulle varie modalità di realizzazione delle parti del gioco e decidono che ogni gruppo realizzerà un pezzo, suddividendo così i ruoli (un gruppo progetta le carte, un gruppo crea i bicchieri, un gruppo il campanello e la scatola, l'ultimo gruppo scrive le regole del gioco).



Classe 2^A C

Gli alunni della classe 2^AC si dividono in quattro gruppi, elaborano la loro procedura e progettano il loro lavoro, stabiliscono ruoli, materiali, tempi, modalità e possibili aiuti. Ciascun gruppo espone il suo intento su come procedere per realizzare il gioco. Ogni gruppo realizza una mappa concettuale dove vengono annotate le loro idee.



Il gruppo realizza inoltre un documento di fattibilità e una scheda di autovalutazione sulla partecipazione dei componenti alla fase di progettazione.

FASE 3: ELABORAZIONE (3 ore)

Realizzazione del prodotto.



FASE 4: RIFLESSIONE SUL LAVORO SVOLTO (2 ore e 30 minuti)

Classe 2^ A

Ciascun gruppo presenta alla classe prima il proprio elaborato.

Segue la fase di Narrazione individuale attraverso le seguenti domande guida:

1. Ti è piaciuto questo compito?
2. È stato difficile per te?
3. Sei soddisfatto del risultato?
4. Hai saputo collaborare con i compagni?
5. Hai saputo esprimere le tue opinioni?
6. Quali difficoltà hai incontrato?
7. Cosa hai appreso di nuovo rispetto a prima?

Segue una fase di autovalutazione attraverso l'utilizzo della griglia di autovalutazione.

L'attività si conclude con la valutazione dell'insegnante, effettuata con l'utilizzo della rubrica di valutazione che segue.

Classe 2^ B

La classe 2B svolge le due valutazioni (di gruppo e individuale) dopo aver partecipato a una discussione comune sui punti di forza e le criticità del lavoro eseguito: emerge la buona riuscita dell'attività per la corretta suddivisione dei ruoli e la collaborazione di ciascuno sia nel piccolo che nel grande gruppo; emerge come punto di criticità la difficoltà di realizzazione dei bicchieri sui quali non attecchiva il colore e di conseguenza la necessità di ripensare la realizzazione di questo pezzo di gioco.

Le insegnanti termineranno l'attività con la valutazione degli alunni utilizzando la rubrica allegata.

Classe 2^ C

Il coordinatore di ciascun gruppo della classe 2^C presenta alla classe prima il proprio elaborato.

In classe gli alunni esprimono le loro opinioni circa la realizzazione del gioco. Segue una fase di autovalutazione attraverso l'utilizzo della griglia di autovalutazione. L'attività si conclude con la valutazione dell'insegnante, effettuata con l'utilizzo della griglia.

RUBRIC VALUTAZIONE COMPITO DI REALTÀ " " CL.

Competenze chiave di cittadinanza	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	A - LIVELLO ECCELLENTE	B- LIVELLO PIENAMENTE RAGGIUNTO	C - LIVELLO BASE/ RAGGIUNTO	D - LIVELLO NON RAGGIUNTO
IMPARARE AD IMPARARE	Impiego consapevole in situazione concreta del procedimento.	Ricerca, analizza, sperimenta e descrive la realtà.	Ricerca, individua e descrive semplici dati in modo accurato e organico in contesti diversi.	Ricerca, individua e descrive semplici dati in modo completo.	Ricerca, individua e descrive semplici dati in modo essenziale.	Ricerca e descrive in modo confuso, solo se guidato.
COMUNICARE	Conoscenza dei contenuti. Esposizione	Organizza le informazioni e le mette in relazione per riferirle, utilizzando il lessico specifico.	Conosce e organizza i contenuti in modo completo e sicuro; li espone con precisione e con il lessico specifico della disciplina.	Conosce e organizza i contenuti in modo completo; li espone con proprietà lessicale.	Conosce e organizza i contenuti in modo abbastanza corretto; li espone con sufficiente proprietà di linguaggio.	Non organizza le informazioni. Memorizza i contenuti in modo molto lacunoso e li espone in modo confuso.
ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Raccogliere informazioni e rappresentare	Raccoglie le informazioni e le rappresenta graficamente.	Rappresenta senza difficoltà le immagini e le informazioni raccolte	Rappresentare immagini o le informazioni in modo completo e corretto	Rappresenta quasi sempre con completezza e chiarezza le immagini raccolte	Rappresenta con poca chiarezza le informazioni raccolte
COLLABORARE E PARTECIPARE	Saper collaborare in gruppo	Collaborare con i compagni del gruppo, e svolge anche un ruolo di guida e di aiuto	Collabora apportando il proprio contributo, sa superare il proprio punto di vista e considera quello degli altri.	Accetta in modo sereno il proprio ruolo e le regole, collabora e ascolta gli altri senza interrompere e senza imporsi	Collabora con un ruolo gregario, sa ascoltare gli altri anche se a volte interrompe.	Non ascolta le idee degli altri se diverse dalle proprie, e collabora solo se sollecitato.









Istituto Comprensivo Modena 7
 Via Francesco Nicoli, 152 - 41124 Modena
 Tel. 059/352184 – fax 059/345956
 Codice Meccanografico: MOIC846002 - Codice Fiscale: 94186030360
 e-mail: moic846002@istruzione.it - e-mail pec: MOIC846002@PEC.ISTRUZIONE.IT
<http://www.ic7modena.gov.it/>

COMPITO DI REALTÀ

Titolo: Tocca a te!!

IC7 Modena – Scuola Primaria – Plesso Don Milani

Classi: 2^A e 2^B

Collocazione temporale: marzo/aprile

Tempo stimato di realizzazione: 2 settimane

Obiettivo del compito: Risolvere problemi in situazioni autentiche

Modalità di lavoro: metodologia di cooperative learning

Materiali/Strumenti: Lim, cartoncini colorati, fogli A4, colla, forbici, colori, matite, gomma, strumenti geometrici

Discipline coinvolte: Italiano, Arte e immagine, Tecnologia, Matematica

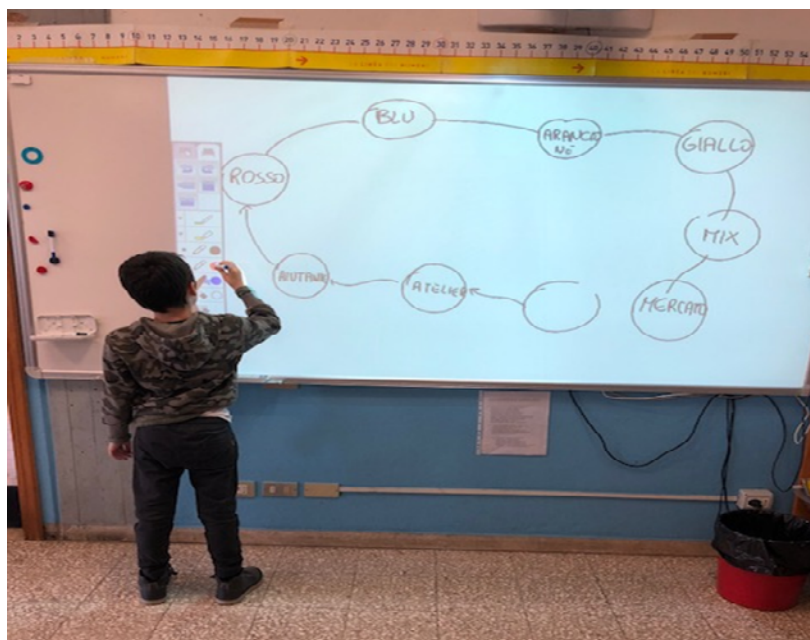
COMPITO DA SVOLGERE (breve descrizione)

Produzione di un gioco da tavolo da presentare e condividere con gli alunni della classe prima. Lo scopo primario è favorire una maggiore socializzazione tra i gruppi appartenenti a classi diverse, ma vicine. I bambini durante la pausa dopo il pranzo a scuola hanno l'opportunità di giocare insieme agli alunni di prima. Pertanto, questa situazione, giustifica la scelta della progettazione e produzione del gioco. Il gioco da tavolo ha infatti, una grande valenza educativa e didattica, stimola lo sviluppo di competenze relazionali, emotive e cognitive.

In base alle loro proposte è richiesta la preparazione del materiale utile

FASE 1: RACCOLTA DELLE IDEE (Tempi: mezz'ora)

Realizzazione di ipotesi per lo sviluppo del gioco annotate sulla LIM.



FASE 2: ORGANIZZAZIONE DELLE IDEE Tempi 30 minuti

- Formazione di gruppi eterogenei fatti dalle insegnanti 10 min
- I vari gruppi di alunni completano la loro mappa con idee note o nuove e progettano il loro lavoro di presentazione.



Ogni gruppo seguendo e completando lo schema del documento di fattibilità, riflette, elabora le idee, decide. **15 min**

Documento di fattibilità proposto


GRUPPO	
COSA FAREMO?	
PER CHI LO FAREMO?	
CHI CI PUO' AIUTARE?	
COSA CI SERVE?	
RIUSCIREMO A REALIZZARLO?	

GRUPPO	Mille colori
COSA FAREMO?	Costruiremo un gioco
PER CHI LO FAREMO?	Per noi e per le prime
CHI CI PUO' AIUTARE?	Tutto il gruppo
COSA CI SERVE?	Matita, colla, cartellone, forbici, colori, gomma
RIUSCIREMO A REALIZZARLO?	Sì

- Segue una prima autovalutazione del gruppo, una riflessione sulla messa in campo delle abilità sociali e sul rispetto della consegna.

AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO: FASE DI PROGETTAZIONE 5/10 min

AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO: FASE DI PROGETTAZIONE			
NOME GRUPPO:			
COMPONENTI:			
	 SI	 POCO	 NO
TUTTI HANNO PARTECIPATO?			
ABBIAMO RISPETTATO IL TURNO DI PAROLA?			
ABBIAMO TENUTO UN TONO DI VOCE BASSO?			
ABBIAMO SVOLTO BENE QUELLO CHE CI È STATO RICHIESTO? (RACCOLTA DELLE IDEE, SCELTA DI UN'IDEA CONDIVISA, ELENCO MATERIALI, MODELLO DEL PROGETTO)			

AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO: FASE DI PROGETTAZIONE DATA:.....			
NOME GRUPPO: <i>Mille Colori</i>			
COMPONENTI: <i>Gabriele, Beatrice, Lidia, Sofia</i>			
	 SI	 POCO	 NO
TUTTI HANNO PARTECIPATO?	X		
ABBIAMO RISPETTATO IL TURNO DI PAROLA?	X		
ABBIAMO TENUTO UN TONO DI VOCE BASSO?		X	
ABBIAMO SVOLTO BENE QUELLO CHE CI È STATO RICHIESTO? (RACCOLTA DELLE IDEE, SCELTA DI UN'IDEA CONDIVISA, ELENCO MATERIALI, MODELLO DEL PROGETTO)	X		

Ciascun gruppo espone il suo intento su come procedere per documentare e realizzare il prodotto.



Dalla presentazione della raccolta delle idee fatta dai vari gruppi, si evince che lo scopo del loro lavoro è la progettazione di materiali del tipo: tessere di gioco, cartellone, regolamento del gioco, disegni.

- Gli alunni iniziano a progettare e si dividono i compiti seguendo lo schema allegato.

	FASE DI PROGETTAZIONE
NOME GRUPPO	
RESPONSABILE GRUPPO	
CONTROLLORE TONO DI VOCE	
COSA FAREMO	
DIVIDIAMOCI IL LAVORO	

	FASE DI PROGETTAZIONE
NOME GRUPPO	Mille Colori
RESPONSABILE GRUPPO	Lolita
CONTROLLORE TONO DI VOCE	Beatrice
COSA FAREMO	Costruiremo un gioco
DIVIDIAMOCI IL LAVORO	Gabrielle disegna Beatrice e Lolita scrivono Lolita colora




FASE 3: ELABORAZIONE 6 ore

Dopo lo svolgimento dell'attività segue la fase di esecuzione.

- Ogni gruppo realizza il proprio prodotto che in base alla decisione di tutti gli alunni andrà a comporre il gioco finale.



Viene proposta a questo punto l'autovalutazione individuale relativa a questa fase esecutiva




AUTOVALUTAZIONE INDIVIDUALE: FASE DI REALIZZAZIONE			
DATA:			
NOME GRUPPO: <i>Mille Colori</i>			
NOME ALUNNO: <i>Lidia</i>			
	 SI	 POCO	 NO
HO PARTECIPATO ALL'ATTIVITA' DANDO IL MIO CONTRIBUTO ?	X		
HO ASCOLTATO IL CONTRIBUTO DEGLI ALTRI ?	X		
SONO STATO RISPETTOSO CON I COMPAGNI ?	X		

Ecco il prodotto finale: cartellone del gioco completo di tessere, pedine e regolamento.



FASE 4: RIFLESSIONE SUL LAVORO SVOLTO

Segue la fase di autovalutazione finale attraverso l'utilizzo della griglia

AUTOVALUTAZIONE INDIVIDUALE: FASE FINALE			
DATA:			
NOME GRUPPO: <i>Mille Colori</i>			
NOME ALUNNO/A <i>Liola</i>			
			
ABBIAMO REALIZZATO UN LAVORO	BELLO <i>X</i>	COSI' COSI' <i>X</i>	BRUTTO
IL MIO LAVORO E' SERVITO AL GRUPPO ?	Sì	ABBASTANZA <i>X</i>	NO
IL LAVORO DEGLI ALTRI E' STATO UTILE ?	Sì <i>X</i>	ABBASTANZA	NO

A lavoro completato, il gioco è presentato ai bambini di classe prima che, incuriositi e sorpresi hanno molto apprezzato e hanno giocato insieme agli alunni di seconda.

Rubrica di valutazione delle docenti

	Indicatori	1) Livello minimale	2) Livello essenziale	3) Livello intermedio	4) Livello avanzato
Collaborare e partecipare	Partecipazione	L'alunno non partecipa spontaneamente alle attività. La partecipazione deve essere continuamente sollecitata	L'alunno partecipa coinvolto dai compagni	L'alunno partecipa spontaneamente e con interesse alle attività proposte. Segue le indicazioni e i modelli forniti	L'alunno partecipa spontaneamente e con alto interesse. Segue le indicazioni e i modelli operativi forniti ed è in grado di rielaborare in modo personale e creativo
Risolvere problemi. Agire in modo autonomo e responsabile	Capacità d'iniziativa personale	L'alunno non propone soluzioni personali	L'alunno prova a proporre soluzioni personali	L'alunno propone spesso Soluzioni personali	L'alunno è elemento trainante per il gruppo e propone soluzioni.
Collaborare e partecipare	Capacità di lavorare in gruppo	L'alunno rifiuta il lavoro in gruppo, non contribuisce, non si assume responsabilità, disturba e intralcia il lavoro dei compagni	L'alunno ascolta e prova ad eseguire il compito assegnato dal gruppo	L'alunno collabora con i compagni, li ascolta, ma a volte prevarica nella comunicazione e non accetta altri punti di vista. Contribuisce al lavoro, si assume le responsabilità richieste e svolge i compiti assegnati	L'alunno coopera e contribuisce in modo attivo e con competenza. Si assume le responsabilità richieste e svolge anche un ruolo di guida e aiuto per i compagni.
Saper progettare	Compiere una metacognizione sul percorso svolto	L'alunno non è in grado di compiere una riflessione su quanto fatto e non sa cosa fare per completare il lavoro	L'alunno Guidato coglie in parte il percorso fatto.	L'alunno coglie in parte il percorso fatto.	L'alunno è in grado di riflettere sul percorso svolto e dimostra di rendersi conto dei passi da compiere.





FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020
 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

Istituto Comprensivo Modena 7
 Via Francesco Nicoli, 152 - 41124 Modena
 Tel. 059/352184 – fax 059/345956
 Codice Meccanografico: MOIC846002 - Codice Fiscale: 94186030360
 e-mail: moic846002@istruzione.it - e-mail pec: MOIC846002@PEC.ISTRUZIONE.IT
<http://www.ic7modena.gov.it/>

COMPITO DI REALTÀ

Titolo: LEGGO & GIOCO

IC7 Modena – Scuola Primaria – Plesso “R. Montecuccoli”

Classi: 2[^]

Collocazione temporale: maggio

Tempo stimato di realizzazione: 1 settimana

Obiettivo del compito: Risolvere problemi in situazioni autentiche

Modalità di lavoro: metodologia di cooperative learning

Materiali/Strumenti: Lim, cartoncini colorati, fogli A4, colla, forbici, colori, matite, gomma, plastificatrice, scatola di cartone di piccole dimensioni.

Discipline coinvolte: Italiano, Arte e immagine, Geografia, Matematica

Fasi di lavoro

1. Presentazione dell'attività.
2. Raccolta di idee a grande gruppo. Brainstorming.
3. Discussione sulle criticità e sulle potenzialità delle idee emerse.
4. Selezione delle idee funzionali al progetto.
5. Proposte sul “come” realizzarle.
6. Scelta per votazione delle modalità di lavoro da svolgere.
7. Formazione gruppi di lavoro.
8. Assegnazione di ruoli all'interno di ciascun gruppo.
9. Compilazione da parte di ogni gruppo del documento di fattibilità del progetto.
10. Progettazione e rappresentazione grafica del prodotto da realizzare.
11. Consegna e condivisione del lavoro con gli alunni di classe 1[^]
12. Restituzione e autovalutazione dell'attività svolta al termine di ogni fase del percorso.

COMPITO DA SVOLGERE (breve descrizione)

In occasione della “settimana della lettura” è stato proposto agli alunni di costruire un gioco da donare agli alunni di classe prima partendo dalla scelta di una storia.

In base alle loro proposte è richiesta la preparazione del materiale utile.

FASE 1: RACCOLTA DELLE IDEE (Tempi: mezz'ora)

Realizzazione di una mappa concettuale. Tutte le idee vengono annotate dall'insegnante alla LIM.

FASE 2: ORGANIZZAZIONE DELLE IDEE Tempi 30 minuti

- Formazione di gruppi eterogenei fatti dalle insegnanti 10 min
- I vari gruppi di alunni completano la loro mappa con idee note o nuove e progettano il loro lavoro di presentazione.

Ogni gruppo seguendo e completando lo schema del documento di fattibilità, riflette, elabora le idee, decide. **15 min**

Documento di fattibilità proposto:

GRUPPO	
COSA FAREMO?	
PER CHI LO FAREMO?	
CHI CI PUO' AIUTARE?	
COSA CI SERVE?	
RIUSCIREMO A REALIZZARLO?	




- Segue una prima autovalutazione del gruppo, una prima riflessione sulla messa in campo delle abilità sociali e sul rispetto della consegna.

AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO: FASE DI PROGETTAZIONE 5/10 min

AUTOVALUTAZIONE DI GRUPPO: FASE DI PROGETTAZIONE

NOME GRUPPO:.....

COMPONENTI:

	 SI	 POCO	 NO
TUTTI HANNO PARTECIPATO?			
ABBIAMO RISPETTATO IL TURNO DI PAROLA?			
ABBIAMO TENUTO UN TONO DI VOCE BASSO?			
ABBIAMO SVOLTO BENE QUELLO CHE CI È STATO RICHIESTO? (RACCOLTA DELLE IDEE, SCELTA DI UN'IDEA CONDIVISA, ELENCO MATERIALI, MODELLO DEL PROGETTO)			

- Ciascun gruppo espone il suo intento su come procedere per documentare l'esperienza e realizzare il prodotto.

Dalla presentazione della raccolta delle idee fatta dai vari gruppi, si evince che lo scopo del loro lavoro è la progettazione e costruzione di un gioco “memory” per gli alunni della classe prima che abbia come soggetti principali i personaggi della storia che hanno scelto.

Gli alunni iniziano a progettare e si dividono i compiti seguendo lo schema allegato.

	FASE DI PROGETTAZIONE
NOME GRUPPO	
RESPONSABILE GRUPPO	
CONTROLORE TONO DI VOCE	
COSA FAREMO	
DIVIDIAMOCI IL LAVORO	

FASE 3: ELABORAZIONE 2 ore

Dopo lo svolgimento dell'attività segue la fase di esecuzione.

- Ogni gruppo realizza il proprio prodotto che in base alla decisione di tutti gli alunni andrà a comporre il gioco.

Viene proposta a questo punto l'autovalutazione individuale relativa a questa fase esecutiva.

Al seguente link <https://goo.gl/jdTdmx> si trova un video realizzato dall'insegnante utile ai fini della documentazione dell'attività svolta.

FASE 4: RIFLESSIONE SUL LAVORO SVOLTO

Segue la fase di autovalutazione finale attraverso l'utilizzo della griglia

Trattandosi di alunni di classe seconda, le docenti non hanno ritenuto opportuno concludere l'attività con la valutazione dell'insegnante, effettuata con l'utilizzo della griglia di valutazione. Ciò a cui tenevano era aver potuto osservare i bambini in un contesto autentico e motivante nel quale quasi tutti hanno dato il loro contributo, alcuni hanno confermato la difficoltà a contenere l'esuberanza.