

Compito di realtà classe 2^C Arcobaleno

a.s. 2022 2023

MESE DI FEBBRAIO

CONSEGNA: COSTRUIAMO UN GIOCO A QUIZ TIPO GIOCO DELL'OCA?

➤ **Motivazione didattica educativa**

Vista la particolarità delle dinamiche relazionali interne alla classe, talvolta conflittuali e selettive, si rendeva necessario mettere in atto azioni volte a sviluppare rapporti di collaborazione costruttivi in contesti più ludici e meno formali della lezione frontale.

➤ **Obiettivi formativi**

Collaborare per uno scopo comune

Aiutarsi reciprocamente

Rispettare le opinioni altrui

Confrontarsi

➤ **DISCIPLINE COINVOLTE:**

➤ **italiano**

➤ **matematica**

➤ **arte e immagine**

1° STEP: LA CONSEGNA – (lavoro individuale)

Gioco dei quiz

Le maestre hanno pensato di progettare dei giochi a quiz tipo gioco dell'oca da utilizzare nei momenti liberi.

Deve esserci :

- un tabellone con 24 caselle.
- ogni casella deve contenere un quiz che riguarda le materie che studi a scuola
- deve avere delle regole
- vince chi arriva in fondo per primo

TI CHIEDIAMO DI AIUTARCI A PROGETTARLO RISPONDENDO AD ALCUNE DOMANDE

- Quali materie potrebbero essere coinvolte nel quiz?
- Quante domande per ogni materia ci potrebbero essere?
- Quali potrebbero essere le regole del gioco?
- Di quale materiale lo faresti?
- Di che cosa hai bisogno per realizzarlo?
- Con chi ti piacerebbe lavorare in gruppo?
- Disegna qui sotto il tuo progetto

2° STEP : RIFLETTIAMO SULLE NOSTRE PROPOSTE (lavoro collettivo)

L'insegnate ha prodotto una tabella con la sintesi di tutte le proposte effettuate....
Ci sono incongruenze soprattutto sul rapporto tra domande e numero di materie

I QUIZ SU QUALI MATERIE DI STUDIO?	QUANTE DOMANDE PER MATERIA?	QUALI SONO LE REGOLE DEL GIOCO?	DI QUALE MATERIALE? COSA SERVE?	ESEMPI DI DOMANDE:
ITALIANO MATEMATICA STORIA GEOGRAFIA INGLESE MOTORIA MUSICA TECNOLOGIA RELIGIONE SCIENZE INFORMATICA ARTE E IMMAGINE	17 di MAT, 16 di ITA, 13 STO, 11 GEO, 10 RELIG. 24 domande 4 per ITA, 4 per MAT, 4 per STORIA, 4 di GEO 17 di MAT, 3 di ITA, 1 di STORIA, 3 RELIGIONE 17 di ITALIANO 6 di ITA, 6 di MAT, 6 di STO, 6 di GEO, 6 di MUSICA, 6 di INGLESE 5 di STO, 5 ITA, 5 di GEO, 5 di RELIGIONE 5 di MAT 7 MAT, 6 di ITA, 5 di GEO, 3 di SCI 3 di ITA, 3 di MAT, 3 di STO, 3 di GEO, 3 di INFORM, 3 di MUSICA, 3 di INGLESE 10 di MAT, 9 di ITA, 5 di STO.	- OBBLIGATORIO RISPONDERE AI QUIZ DELLA CASELLA - NON CAMBIARE POSTO ALLE PEDINE - NON SI SALTANO LE CASELLE - IL GIOCATORE NON SUGGERISCE LA RISPOSTA ALL'ALTRO - RISPETTARE I TURNI - AVANZARE IN BASE AL NUMERO CHE ESCE - PUOI SUPERARE SE HAI IL NUMERO MAGGIORE RISPETTO ALL'AVVERSARIO - MATEMATICA TI DA' 40 E ITALIANO TI DA' 39 PER ANDARE AVANTI - SI PARTE UNO PER VOLTA	- CARTONE GRANDE COME UN BANCO - CARTONCINO - PENNE - LAPIS - GOMMA - PENNARELLO NERO - MATITE COLORATE - LEGNO - COLLA, VINAVIL, PENNARELLI, FORBICI - CARTA, - APPUNTALAPIS - FOGLIO A QUADRETTI - DADI	6X6=? - CHE COS'E' UN EMBRIONE? - CHE ORE SONO LE 14:30? 35-25 =? - CHE COSA E' UNA RADICE? 50- 33=? - CHE ORE SONO LE 13? - CHE VUOL DIRE ACQUAZZONE? - CHE ORA E' SE LA LANCETTA DEI MINUTI E' SUL 5 E QUELLA DEI SECONDI E' SUL 3?

• 17 di MAT, 16 di ITA, 13 STO, 11 GEO, 10 RELIG. • 24 domande • 4 per ITA, 4 per MAT, 4 per STORIA, 4 di GEO • 17 di MAT, 3 di ITA, 1 di STORIA, 3 RELIGIONE • 17 di ITALIANO • 6 di ITA, 6 di MAT, 6 di STO, 6 di GEO, 6 di MUSICA, 6 di INGLESE • 5 di STO, 5 ITA, 5 di GEO, 5 di RELIGIONE 5 di MAT • 7 MAT, 6 di ITA, 5 di GEO, 3 di SCI • 3 di ITA, 3 di MAT, 3 di STO, 3 di GEO, 3 di INFORM, 3 di MUSICA, 3 di INGLESE • 10 di MAT, 9 di ITA, 5 di STO. • 1 di ITA, 2 di MAT, 3 di STO, 4 di GEO, 5 di INFO, 6 di SCIENZE, 7 di TECNO., 8 di INGLESE	• OBBLIGATORIO RISPONDERE AI QUIZ DELLA CASELLA • NON CAMBIARE POSTO ALLE PEDINE • NON SI SALTANO LE CASELLE • IL GIOCATORE NON SUGGERISCE LA RISPOSTA ALL'ALTRO • RISPETTARE I TURNI • AVANZARE IN BASE AL NUMERO CHE ESCE • PUOI SUPERARE SE HAI IL NUMERO MAGGIORE RISPETTO ALL'AVVERSAIO • MATEMATICA TI DA' 40 E ITALIANO TI DA' 39 PER ANDARE AVANTI • SI PARTE UNO PER VOLTA • NON SI LITIGA SE UN GIOCATORE E' PIU' AVANTI • NON DISTURBARE I COMPAGNI MENTRE GIOCANO • SE SI SUPERA IL TRAGUARDO LANCIANDO IL DADO, SI TORNA INDIETRO DI 3 CASELLE	• CARTONE GRANDE COME UN BANCO • CARTONCINO • PENNE • LAPIS • GOMMA • PENNARELLO NERO • MATITE COLORATE • LEGNO • COLLA, VINAVIL, PENNARELLI, FORBICI • CARTA, • APPUNTALAPIS • FOGLIO A QUADRETTI • DADI • BANCHI E SEDIE • CARTA STAGNOLA • CANNUCCE COLORATE • PEDINE • TABELLONE	• $6 \times 6 = ?$ • CHE COS'E' UN EMBRIONE? • CHE ORE SONO LE 14:30? • $35 - 25 = ?$ • CHE COSA E' UNA RADICE? • $50 - 33 = ?$ • CHE ORE SONO LE 13? • CHE VUOL DIRE ACQUAZZONE? • CHE ORA E' SE LA LANCETTA DEI MINUTI E' SUL 5 E QUELLA DEI SECONDI E' SUL 3? • SCRIVI LE ORE NEGLI OROLOGI • QUANTE RIGHE HA IL QUADERNO DI ITALIANO? • $5 \times 8 = ?$ • COME SI FA A VEDERE L'ORA?
--	--	---	---

3° STEP : INDIVIDUARE, CORREGGERE, GIUNGERE A DECISIONI CONDIVISE (lavoro collettivo/ a gruppi/individuale)

- **La consegna :**
- ***Nel tabellone che dovete realizzare per il GIOCO DEI QUIZ sapete che ci devono essere 24 caselle e su ogni casella deve esserci una domanda sulle materie che studiate a scuola.***

Riflettiamo.



-
- Le domande possono essere in tutto più di 24? Perché?
 - Secondo te, nel tabellone devono esserci per forza domande su tutte le materie o anche solo su alcune?
 - Se scegliete solo alcune materie il numero totale delle caselle cambia?
 - Elenchiamo tutte le materie che fate a scuola e scopriamo quante sono in tutto:
- Fate adesso degli esempi su come potete suddividere le domande nelle caselle...
 - -Spiegate con l'aiuto del disegno come potreste fare se le materie che scegliete sono:

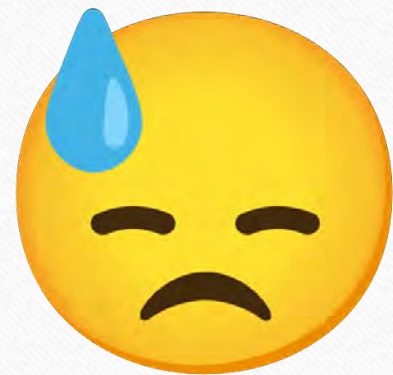
² due materie	³ tre materie	⁴ Quattro materie
⁵ cinque	⁶	⁷
⁸	⁹	¹⁰
¹¹	¹²	

ogni gruppo ha
fatto le
COMBINAZIONI
possibili....
utilizzando
matite o
pennarelli

2 materie	10+14= 24 12+12= 24
3 materie	8+8+8=24 12+1+11= 24 9+5+10 = 24 9+7+8 = 24
4 materie	5+12+6+1 = 24 5+5+5+9= 24 12+2+5+5 = 24 4+7+7+6 = 24 6+6+6+6 = 24
5 materie	5+5+5+5+4= 24 5+3+3+5+8 = 24 6+5+3+4+6 = 24 6+3+5+5+5 = 24
6 materie	4+5+3+3+4+5 = 24 4+3+3+3+4+7 =24 10+6+1+1+2+4 =24
7 materie	3+3+3+3+3+6 =24 3+3+3+3+3+5 +4= 24 3+3+3+4+2+3+6= 24
8 materie	4+2+6+3+4+1+3+1= 24 1+1+2+3+1+10+3 =24
9 materie	1+3+5+5+2+2+3+2+1=24 3+2+2+2+2+2+4+3+4 = 24
10 materie	2+2+2+2+2+3+3+3+3=24 4+5+5+2+2+1+1+1+1+2=24

11 materie	1+2+2+4+2+3+5+2+1 +1+1=24 3+2+2+1+3+1+3+2+3 +2+2= 24
12 materie	2+2+2+2+2+2+2+2+2+ 2+2+2= 24 2+2+2+1+3+3+2+2+3+ 1+1+2=24

Sintesi collettiva !
Tutti molto attenti e
concentrati!!!
Hanno dettato e
scritto!



Dove scriveresti le domande? Sulle caselle o su altro?

Scriviamo le possibilità che ognuno ha proposto:

12 bambini propongono sulle caselle

1 propone nascoste dentro le caselle

1 propone in dei bigliettini

(sono presenti solo 14 bambini)

DECIDIAMO ADESSO LE REGOLE DEL GIOCO SCEGLIENDO TRA QUELLE CHE AVETE PROPOSTO, RICORDANDO CHE DEVONO ESSERE LE STESSA PER TUTTI:

-
- **OBBLIGATORIO RISPONDERE CORRETTAMENTE AI QUIZ DELLA CASELLA PER AVANZARE**
 - **SE IL GIOCATORE NON RISPONDE CORRETTAMENTE ALLA DOMANDA SALTA UN TURNO**
 - **NON CAMBIARE POSTO ALLE PEDINE**
 - **AVANZARE IN BASE AL NUMERO CHE ESCE**
 - **IL GIOCATORE NON SUGGERISCE LA RISPOSTA ALL'ALTRO**
 - **RISPETTARE I TURNI**
 - **SI PARTE UNO PER VOLTA**
 - **SE SI SUPERA IL TRAGUARDO LANCIANDO IL DADO, SI TORNA INDIETRO DELLE CASELLE CHE SONO IN PIU'**
 - **NON SI LITIGA SE UN GIOCATORE E' PIU' AVANTI**
 - **NON DISTURBARE I COMPAGNI MENTRE GIOCANO**
 - **NON IMBROGLIARE: SE ESCE UN NUMERO NON SI DEVE CAMBIARE**
 - **NON RIDERE DEGLI ALTRI**
 - **SI INIZIA IL GIOCO SEGUENDO L' ORDINE ALFABETICO DEI PARTECIPANTI**
 - **IL GIOCO FINISCE QUANDO UN GIOCATORE ARRIVA AL TRAGUARDO**
 -

3[^] step :

ogni gruppo spiega il proprio lavoro alla classe
descrivendo e raccontando le fasi del lavoro e le
idee realizzate

Finalmente al lavoro!!!





I prodotti finali!





Autobiografia cognitiva

- **CHE SCOPO AVEVA IL LAVORO DI GRUPPO?**

.....
.....
.....

- **TI E' PIACIUTO PARTECIPARE A QUESTO LAVORO?**

Moltissimo molto abbastanza
non molto

- **CHE COSA TI E' PIACIUTO DI PIU' FARE?**

Disegnare Pensare le domande Scrivere le
risposte Costruire il dado

- Colorare Scrivere nel cartellone

- **TI PIACE IL CARTELLONE DEL TUO GRUPPO?**

Moltissimo molto abbastanza
non molto

- **C'E' QUALCOSA CHE POTRESTI MIGLIORARE?**

- No sìChe
cosa?.....

IL MIO LAVORO

- Cosa ho fatto nel gruppo? _____

- Quanto mi sono impegnato io?

O moltissimo	O molto	O poco	O pochissimo
--------------	---------	--------	--------------

RUBRICA VALUTATIVA

Competenze chiave di cittadinanza	TRAGUARDI (COMPETENZE DISCIPLINARI)	DESCRIPTORI : EVIDENZE ATTESE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	EDUCAZIONE CIVICA	Collabora con gli altri per uno scopo comune	Partecipa spontaneamente e con alto interesse	Partecipa alle attività proposte, seguendo le indicazioni e i modelli forniti.	L'alunno partecipa se coinvolto dai compagni	La partecipazione deve essere continuamente sollecitata
	Cittadinanza e costituzione: Partecipare, rispettare le regole della convivenza, agire in modo responsabile.	Condivide il materiale Partecipa alla progettazione e realizzazione Si confronta e rispetta le idee altrui Si impegna nel portare a termine il proprio lavoro	Si mostra disponibile a condividere il proprio materiale Ascolta le idee altrui e le prende in considerazione Si assume le responsabilità richieste e svolge anche un ruolo di guida e aiuto per i compagni	Si mostra disponibile a condividere il proprio materiale Ascolta le idee altrui e se sollecitato riesce a negoziare Sollecitato porta a termine il proprio compito	Fatica ad ascoltare le idee altrui Condivide il proprio materiale su richiesta	L'alunno non sempre accetta il lavoro in gruppo, Si mostra gregario e va stimolato a contribuire e a rispettare i ruoli. Talvolta , disturba e intralcia il lavoro dei compagni

Competenze chiave di cittadinanza	TRAGUARDI (COMPETENZE DISCIPLINARI)	DESCRITTORI : EVIDENZE ATTESE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	PRIMA ACQUISIZIONE
IMPARARE AD IMPARARE SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIA LITA'' CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	TUTTE LE DISCIPLINE + ARTE E IMMAGINE	Pianifica gli step: sa risolvere problemi e tiene conto della dimensione temporale	L'alunno è in grado di riflettere sul percorso svolto e dimostra di rendersi conto dei passi da compiere.	L'alunno se guidato è in grado di riflettere sul percorso svolto e dimostra di rendersi conto dei passi da compiere.	Va guidato a tener conto delle varie fasi operative.	Esegue il lavoro solo su indicazione dell'insegnante e/o compagni.
	Tradurre le idee in azione.	Riflette sul proprio lavoro	Tiene conto delle indicazioni ed è in grado di rielaborare in modo personale e creativo	Ha capacità di rappresentare le proprie idee	Va sollecitato a tenere conto delle indicazioni fornite.	
	Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi	Rappresenta tenendo conto delle informazioni raccolte				
	Affrontare i problemi per risolverli					
	Valutare il proprio lavoro					

[illegible]

Competenze chiave di cittadinanza	TRAGUARDI (COMPETENZE DISCIPLINARI)	DESCRITTORI : EVIDENZE ATTESE	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZA IN MADRELINGUA	ITALIANO : ASCOLTARE E PARLARE Comprendere scopo e contenuto di testi di vario genere; relazionare esperienze ed esporre informazioni in modo pertinente LEGGERE Leggere testi di vario tipo cogliendo argomento, informazioni e relazioni.	Espone le informazioni essenziali in modo chiaro. Descrive il proprio operato. Giustifica le scelte fatte Legge e comprende le informazioni essenziali. Le mette in relazione	In modo autonomo organizza le idee in frasi complesse e ben articolate . Riferisce le informazioni le arricchisce di particolari. Spiega le scelte fatte. Nel testo letto ricerca e tiene conto delle informazioni essenziali.	Organizza le idee in frasi semplici ma chiare. Riferisce le informazioni di base. Su richiesta spiega le scelte fatte. Nel testo letto comprende le informazioni essenziali.	Organizza le idee in frasi semplici con la guida di domande. Con l'aiuto di domande riferisce le informazioni di base. Con l'aiuto dell'adulto nel testo letto comprende le informazioni essenziali.	Espone solo se guidato e supportato da domande. Solo se guidato comprende le informazioni lette