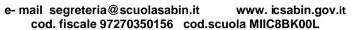


ISTITUTO COMPRENSIVO "A.B.SABIN" Via Fratelli Cervi – 20090 Segrate (Milano) Tel. 02 264 11 001 – fax 02 2640691





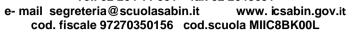
COMPITO AUTENTICO_ SCUOLA PRIMARIA Classe 1°A a.s.2017/2018

Titolo: IL GIOCO DELL'OCA

| Quadro iniziale (rilevazione bisogni formativi da consolidare) | Il filo conduttore dell'intero anno scolastico è stato il GIOCO e la sua spendibilità in ambito didattico sia da un punto di vista motivazionale e sociale sia per l'acquisizione di conoscenze e competenze. | |
|---|---|--|
| COMPITO AUTENTICO (Attraverso quale situazione autentica si intende mobilitare gli apprendimenti) | Realizzazione di un GIOCO DELL'OCA a piccoli gruppi | |
| Discipline coinvolte | Matematica, arte e immagine, tecnologia | |
| Competenze chiave coinvolte | Competenza matematica, competenze sociali e civiche, senso di iniziativa e imprenditorialità | |
| ATTIVITÀ (quali attività sono previste per gli allievi) | I bambini ,divisi in terzetti,dovranno realizzare un gioco dell'oca seguendo determinate caratteristiche imposte dal docente (massimo 20 caselle, 3 caselle con penalità, 2 caselle quiz, 3 caselle con un vantaggio). Forma e tematica saranno scelte dai bambini. | |
| MATERIALI E STRUMENTI (quali materiali e strumenti vengono utilizzati) | Materiale di cancelleria e materiale di recupero | |
| TEMPI (durata delle attività) | 6 ore | |



ISTITUTO COMPRENSIVO "A.B.SABIN" Via Fratelli Cervi – 20090 Segrate (Milano) Tel. 02 264 11 001 – fax 02 2640691





COMPITO AUTENTICO_ SCUOLA PRIMARIA Classe 1°A a.s.2017/2018

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (quali obiettivi disciplinari / trasversali si intende promuovere) | COMPORTAMENTI DA OSSERVARE (prestazioni attese da valutare in rubrica) | LIVELLO | | | |
|--|--|--|---|---|---|
| | | AVANZATO | INTERMEDIO | BASE | INIZIALE |
| Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo, confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni | 1-Saper disporre in ordine i numeri delle caselle del gioco da 1 a 20 | Sa disporre con ordine e precisione i numeri delle caselle del gioco da 1 a 20 | Sa disporre con ordine i numeri delle caselle del gioco da 1 a 20 | Sa disporre i numeri delle caselle del gioco da 1 a 20 | Sa disporre i numeri delle caselle del gioco da 1 a 20 con l'aiuto del docente |
| | 2-Sapersi muovere con la pedina in avanti o indietro, seguendo le indicazioni del numero che esce dopo il lancio del dado | Sa muovere con rapidità e precisione la pedina in avanti o indietro, seguendo le indicazioni del numero che esce dopo il lancio del dado | Sa muovere con rapidità la pedina in avanti o indietro, seguendo le indicazioni del numero che esce dopo il lancio del dado | Sa muovere la pedina in avanti o indietro, seguendo le indicazioni del numero che esce dopo il lancio del dado | Sa muovere la pedina in avanti seguendo le indicazioni del numero che esce dopo il lancio del dado |
| Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. | 3-Saper progettare un gioco,ragionando sul posizionamento logico delle caselle "speciali" (penalità o vantaggi) | Sa progettare con ordine e precisione un gioco, ragionando sul posizionamento logico delle caselle "speciali" (penalità | Sa progettare con ordine un gioco, ragionando sul posizionamento logico delle caselle "speciali" (penalità o | Sa progettare un gioco, ragionando sul posizionamento logico delle caselle "speciali" | Sa progettare un gioco, con al'aiuto del docente, ragionando sul posizionamento delle caselle |



ISTITUTO COMPRENSIVO "A.B.SABIN" Via Fratelli Cervi – 20090 Segrate (Milano) Tel. 02 264 11 001 – fax 02 2640691

e- mail segreteria@scuolasabin.it www. icsabin.gov.it cod. fiscale 97270350156 cod.scuola MIIC8BK00L



COMPITO AUTENTICO_ SCUOLA PRIMARIA

Classe 1°A a.s.2017/2018

| | | o vantaggi) | vantaggi) | (penalità o vantaggi) | "speciali" (penalità o vantaggi) |
|--|--|--|--|---|--|
| Assumere comportamenti che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. | 4-Saper lavorare in gruppo, gestendo anche eventuali conflitti | Sa lavorare in gruppo positivamente, gestendo anche eventuali conflitti in modo costruttivo | Sa lavorare in gruppo positivamente, gestendo anche eventuali conflitti | Sa lavorare in gruppo | Sa lavorare in gruppo solo con la supervisione del docente |
| Saper tradurre le idee in azione, usando la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi. | 5-Saper creare un prodotto chiaro, accattivante e originale | Sa creare un prodotto chiaro,accattivante e originale | Sa creare un prodotto chiaro e originale | Sa creare un prodotto | Sa creare un prodotto con l'aiuto del docente |
| Saper pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. | 6-Saper progettare il gioco,curandolo dall'iniziale fase di pianificazione alla sua realizzazione finale, sapendolo anche raccontare agli altri. | Sa progettare il gioco,curandolo con precisione dall'iniziale fase di pianificazione alla sua realizzazione finale, sapendolo anche raccontare agli altri in modo chiaro | Sa progettare il gioco, curandolo dall'iniziale fase di pianificazione alla sua realizzazione finale, sapendolo anche raccontare agli altri in modo chiaro | Sa progettare il gioco, curandolo dall'iniziale fase di pianificazione alla sua realizzazione finale, sapendolo anche raccontare agli altri | Sa progettare il gioco con l'aiuto del docente, e lo sa raccontare agli altri in modo elementare |