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

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
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

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

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