

**FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-CARDUCCI"
A.S. 2016-2017**

**PROJECT WORK
classe 3: testo regolativo e gioco**

Il sarcofago	TITOLO
Testo regolativo- gioco	TEMA DI RIFERIMENTO
Italiano- testo regolativo- gioco- Lim- Drive	PAROLE CHIAVE
Gli alunni durante il momento della ricreazione del mattino manifestano alcune difficoltà nello svolgere attività libere in uno spazio limitato come la classe. L'idea quindi, di questo lavoro è di ideare un gioco che gli permetta di divertirsi senza muoversi troppo in classe. Inoltre l'obiettivo di questo lavoro è ideare un percorso didattico in cui il testo regolativo abbia una connotazione motivante per gli alunni. Infine la necessità di far cooperare il gruppo classe per uno scopo comune	DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO qual è la situazione di) partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un (...;gruppo o su un singolo
Conoscere e utilizzare il testo regolativo per la costruzione di un gioco	'FINALITA
Cooperative learning <input type="checkbox"/> Rispetto delle regole <input type="checkbox"/> Interiorizzare le modalità esecutive del testo regolativo <input type="checkbox"/> ;competenza digitale <input type="checkbox"/> ;imparare a imparare <input type="checkbox"/> ;competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> ;spirito di iniziativa e di collaborazione <input type="checkbox"/> ;consapevolezza ed espressione linguistica <input type="checkbox"/> ;manipolazione e costruzione pratica del gioco <input type="checkbox"/> simulazione del gioco e verifica finale del suo <input type="checkbox"/> ;funzionamento	COMPETENZE indicare quali delle) competenze generali sono coinvolte nel Project (Work
Conoscere il testo regolativo Arricchire le dinamiche relazionali nel rispetto delle regole di convivenza Imparare ad usare programmi Drive, alla LIM e al PC Incrementare lo spirito d'iniziativa e la progettualità coinvolte nella costruzione di un gioco di gruppo	OBIETTIVI SPECIFICI (obiettivi disciplinari)
alunni BES <input type="checkbox"/> gruppi eterogenei <input type="checkbox"/> gruppi di livello <input type="checkbox"/> X classe <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DESTINATARI
X Lim	'SOSTENIBILITA

<p>X notebook tablet <input type="checkbox"/> robot <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (quali?) <input type="checkbox"/> app da installare (quali?) <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> little bits <input type="checkbox"/> X google apps X...Drive</p>	<p>quali risorse sono) (necessarie</p>
<p>colleghi di team <input type="checkbox"/> colleghi della scuola <input type="checkbox"/> X esperti animatore digitale <input type="checkbox"/> media educator <input type="checkbox"/> esterni <input type="checkbox"/> genitori <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>ALTRI COINVOLTI</p>
<p>Quaderni, Lim, computer, Drive, materiale per la costruzione del gioco</p>	<p>STRUMENTI strutturati, non strutturati,) (...,digitali, analogici</p>
<p>Nella prima parte l'intero gruppo classe ha interagito per -1 l'ideazione del gioco e la realizzazione del relativo testo regolativo. In un secondo momento, a piccoli gruppi, i bambini hanno costruito la presentazione del gioco con Drive e l'utilizzo del computer e della Lim. Contemporaneamente, sempre a piccoli gruppi, hanno realizzato il gioco Il primo incontro ha richiesto 2 ore per l'ideazione del gioco -2 e la stesura del testo regolativo. In seguito ci sono volute altre due ore, divise in due incontri, per preparare la presentazione. Infine un incontro di un'ora per la costruzione del gioco La verifica è stata, in itinere correggendo il progetto iniziale -3 in modo da risultare funzionale al gioco e finale, attraverso la simulazione fatta direttamente con il gioco, in modo da valutare l'efficacia e il grado di divertimento ad esso connesso</p>	<p>METODOLOGIE ;fasi organizzative .1 ;numero incontri .2 .modalità verifica .3</p>
<p>ideare un gioco insieme- scrivere insieme testo regolativo- costruire presentazione del gioco sul computer e Lim- costruire materialmente il gioco per poter giocare - insieme</p>	<p>ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)</p>
<p>ore per l'invenzione del gioco e la stesura testo regolativo 2 ore per la presentazione con Drive 2 ora per la realizzazione pratica 1 ora per la simulazione e verifica finale 1</p>	<p>TEMPI INTERVENTO DIDATTICO a scuola o a casa,) individualmente o di (... ,gruppo</p>

<p>La valutazione è stata suddivisa in tre momenti quella in itinere, nella quale i bambini hanno valutato e - corretto il progetto iniziale del gioco quella finale attraverso la simulazione, per vedere se il gioco - funzionava l'autovalutazione del lavoro svolto, appurando l'efficacia del - gioco mano a mano che si divertivano, provandolo</p>	<p>STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)</p>
---	---