



# Ministero dell'Istruzione

Istituto Comprensivo "San Giovanni Bosco"  
71043 MANFREDONIA - FG

Via Cavolecchia, 4 - CF: 92055050717 - CM: FGIC872002  
Codice Univoco ufficio (CUU): UF6AFD - Codice IPA: istsc\_fgic86700e  
Tel.: 0884585923 Fax: 0884516827

Sito Web: [www.icsangiobosco.edu.it](http://www.icsangiobosco.edu.it)

PEO: [fgic872002@istruzione.it](mailto:fgic872002@istruzione.it) - PEC: [fgic872002@pec.istruzione.it](mailto:fgic872002@pec.istruzione.it)

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARE

### Classi QUARTE Scuola Primaria

#### Step di lavoro per progettare Unità di Apprendimento Interdisciplinari:

1) **Analisi dei bisogni educativi.** Eseguire l'analisi dei bisogni educativi indagando il mondo delle rappresentazioni, delle motivazioni e delle aspettative di ogni alunno.

#### Valutazione ex ante: **ANALISI DEI BISOGNI EDUCATIVI**

RAPPRESENTAZIONE	MOTIVAZIONE	ASPETTATIVE
Dopo aver fatto vedere alla LIM, su giornali, libri di testo, cartoline, foto, immagini del mare l'insegnante propone agli alunni un percorso da sviluppare durante l'anno scolastico che miri a far conoscere da un punto di vista storico, geografico, scientifico e letterario/poetico questa realtà a loro così vicina.	Queste immagini (foto etc.) hanno attratto la tua curiosità?  Pensi che conoscere il mare in modo più approfondito possa essere un'esperienza interessante?  Ti piacerebbe approfondire l'argomento?	Potrebbe aiutarti a comprendere meglio la realtà che ti circonda?
RESTITUZIONE		
Registriamo le risposte attraverso griglie strutturate		

2) **Attivazione Educativa.** Incrementare la motivazione creando un gruppo di apprendimento.

ATTIVAZIONE EDUCATIVA CREARE UN GRUPPO DI APPRENDIMENTO	
I CRITERIO <b>Fare in modo che ciascuno metta qualcosa di proprio</b>	
ATTIVITÀ	In poche righe ogni alunno scrive un ricordo personale legato alle vacanze appena trascorse
II CRITERIO <b>Fare in modo che il proprio di ognuno si "sposi" con il proprio dell'altro (Creare interconnessione)</b>	

<b>ATTIVITÀ</b>	Organizzare la classe in cinque gruppi di quattro alunni. Ogni gruppo, riavvolgendo il nastro dei ricordi, crea una filastrocca che, insieme alle altre completerà, un cartellone realizzato con conchiglie e altri materiali raccolti al mare durante l'estate.
<b>III CRITERIO</b>	
<b>Fare qualcosa insieme</b>	
<b>ATTIVITÀ</b>	Ogni gruppo leggerà la sua filastrocca.

**3) Progettazione delle varie fasi di lavoro.** Predisporre percorsi comuni multi e interdisciplinari, organizzare attività significative, selezionare i contenuti, scegliere strategie e metodologie didattiche idonee, individuare strumenti necessari, allestire spazi adeguati ai *percorsi* formativi degli alunni.

<b>Progettazione delle varie fasi di lavoro dell'Unità di Apprendimento</b>	
Classi	Quarte
Gruppo di lavoro	Docenti: .....
Titolo UdA	<b>Sapore di mare .... sapere di mare</b>
Discipline coinvolte	Italiano, Storia, Geografia, Arte e Immagine, Religione, Matematica, Scienze, Musica
Tempi	Primo quadrimestre
COMPETENZA FOCUS TRASVERSALE	<b>CONOSCENZE</b> <span style="float: right;"><b>ABILITÀ</b></span>
<b>ITALIANO</b>	
Competenze disciplinari da promuovere (Dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)	<b>ASCOLTO E PARLATO</b>
	Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni rispettando il turno.
	Ascolta testi di diverso tipo raccontati, letti dall'insegnante o trasmessi dai media, riferendone l'argomento e le informazioni principali.
	Esponde oralmente argomenti appresi da esperienze e dallo studio, in modo coerente e relativamente esauriente, anche con l'aiuto di domande stimolo o di scalette e schemi-guida.
	<b>LETTURA</b>
	Legge semplici testi di letteratura per l'infanzia, ne sa riferire l'argomento, gli avvenimenti principali ed esprime un giudizio personale su di essi.
	<b>SCRITTURA</b>
	Scrive semplici testi relativi alla quotidianità e all'esperienza; opera rielaborazioni, come sintesi,

	<p>completamenti e trasformazioni.</p> <p><b>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</b></p> <p>Utilizza e comprende il lessico d'alto uso tale da permettergli una fluente comunicazione relativa alla quotidianità.</p> <p>Varia i registri a seconda del destinatario e dello scopo della comunicazione.</p> <p>Utilizza i termini specifici dei vari campi di studio, individua termini afferenti a lingue diverse.</p> <p><b>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA</b></p> <p>Applica nella comunicazione orale e scritta le conoscenze fondamentali della morfo-sintassi tali da consentire coerenza e coesione.</p>
<b>TECNOLOGIA</b>	
Competenze da promuovere	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio
<b>MATEMATICA</b>	
Competenze da promuovere	<p>Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e legge dati già rappresentati.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri</p> <p>Riesce a risolvere problemi nei vari ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati. Descrive il procedimento e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Sviluppa atteggiamenti positivi nei confronti della matematica attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà</p>
<b>SCIENZE</b>	
Competenze da promuovere	<p>Esplora i fenomeni naturali con un approccio scientifico, li descrive e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.</p>
<b>INGLESE</b>	
Competenze da promuovere	.....
<b>STORIA</b>	
Competenze da promuovere	<p>Usa la linea del tempo e carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.</p> <p>Organizza le informazioni e le conoscenze tematizzando e usando le contestualizzazioni pertinenti.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal Paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p>
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	
Competenze da promuovere	<p>L'alunno è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali</p> <p>L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in</p>

	modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti
<b>GEOGRAFIA</b>	
Competenze da promuovere	<p>Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p>
<b>EDUCAZIONE FISICA</b>	
Competenze da promuovere	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
<b>RELIGIONE</b>	
Competenze da promuovere	Sa cogliere il significato profondo e la novità della Rivelazione ebraico-cristiana rispetto alle religioni politeiste delle prime civiltà
<b>MUSICA</b>	
Competenze da promuovere	<p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti.</p> <p>Ascolta, interpreta, anche attraverso il corpo e descrive brani musicali di generi e culture diverse.</p>
<b>PERCORSI DISCIPLINARI</b>	
DISCIPLINA focus ITALIANO	<b>LE PAROLE SI POSSONO INGHIOTTIRE COME SE FOSSERO ACQUA</b>
<p><b>METODOLOGIE UTILIZZATE</b></p> <p>Esempi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazione guidata</li> <li>• didattica con la lim</li> <li>• Cooperative Learning</li> <li>• Roleplay</li> <li>• Ascolto Attivo</li> <li>• Didattica metacognitiva</li> <li>• didattica laboratoriale</li> <li>• Peer to peer</li> <li>• Tutoring</li> <li>• Flipped Classroom</li> <li>• .....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per introdurre l'argomento "mare" insieme ai bambini estrapoliamo dal parlare di tutti i giorni modi di dire, proverbi riferiti alla parola.</li> <li>• Colleghiamo, creiamo assonanze, significati traslati e scriviamo storie creative, anagrammi e acrostici.</li> <li>• Ricerchiamo le origini lontane della parola mare e ampliamo il lessico e il significato semantico con la parte costitutiva della parola.</li> <li>• Leggiamo e analizziamo testi di vario genere sul mare.</li> <li>• Leggiamo testi descrittivi denotativi per cogliere le caratteristiche di tale tipologia testuale.</li> <li>• Leggiamo testi descrittivi connotativi e cogliamo le caratteristiche di tale tipologia testuale (dati sensoriali, di movimento, impressioni, emozioni, stati d'animo).</li> <li>• Leggiamo e analizziamo testi poetici sul mare.</li> <li>• Individuiamo frasi significative, similitudini, metafore per poterle prendere come spunto per le descrizioni e le poesie che produrranno i ragazzi.</li> <li>• Raccogliamo in tabella di sintesi le conclusioni a cui gli alunni sono pervenuti dalla comparazione dei testi analizzati</li> <li>• Produzione individuale di un testo descrittivo-denotativo e di uno descrittivo- connotativo sul mare</li> <li>• Il lavoro sulla descrizione continuerà affrontando la descrizione di altri ambienti, persone, animali e cose.</li> </ul>

DISCIPLINA: STORIA	LE CIVILTÀ ANTICHE CHE SI AFFACCIARONO SUL MARE
METODOLOGIE UTILIZZATE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il percorso di storia sarà un lungo viaggio nel passato alla scoperta delle civiltà che si sono evolute nelle vicinanze del mare.</li> <li>• Cerchiamo di stimolare la curiosità degli alunni impiantando una conversazione sull'importanza dell'acqua quale elemento indispensabile per la vita, per l'agricoltura, per l'allevamento e per tutte le altre attività umane.</li> <li>• Lettura diacronica e sincronica della linea del tempo per mostrare che alcune civiltà progredirono contemporaneamente ad altre anche se in luoghi diversi e, venendo a contatto tra loro si influenzarono a vicenda.</li> <li>• Lettura di carte presenti negli atlanti storico geografici per individuare su di esse i luoghi sul in cui si sono sviluppate le civiltà del Mediterraneo.</li> <li>• Ricalchiamo su foglio da lucido le carte precedentemente analizzate corredandole di nomi, colori convenzionali, cc.</li> <li>• Introduciamo lo studio dei popoli del mare: Fenici, Ebrei, Cretesi, Micenei.</li> <li>• Comprendiamo le civiltà del mare con particolare attenzione all'organizzazione socio-politica, alla religione, all'economia, ai reperti e monumenti che ci hanno lasciato.</li> </ul>

	<p>Leggiamo e analizziamo fonti documentarie e iconografiche per ricavare notizie.</p> <p>Visioniamo alla lim fonti e filmati sulle civiltà da studiare.</p> <p>Leggiamo e studiamo il libro di testo.</p> <p>Completiamo tabelle e mappe di sintesi.</p> <p>Leggiamo articoli di giornale per scoprire la situazione socio politica attuale dei popoli che vivono nelle terre abitate un tempo dalle civiltà che si svilupparono sul Mediterraneo.</p>
DISCIPLINA MUSICA	CANTIAMO IL MARE
METODOLOGIE UTILIZZATE	<p>fasi</p> <p>Ascoltiamo i suoni e i rumori del mare.</p> <p>Individuiamo e riproduciamo le onomatopee nei testi e nelle canzoni ascoltate</p> <p>Giochiamo alla body percussion per riprodurre i suoni del mare.</p> <p>Attraverso il role –play interpretiamo i personaggi dopo l'ascolto delle seguenti canzoni: "Quattro pirati nel mar dei Sargassi", "Pesciolino dance", "Il mare sa parlare", "Mediterraneo (Nomadi)",</p> <p>Riproduciamo i suoni e i rumori del mare attraverso strumenti convenzionali e non.</p>
DISCIPLINA IMMAGINE	DISEGNAMO IL MARE

<p>Cooperative learning Tutoraggio fra pari debugging</p>	<p>Dopo aver individuato il lessico specifico riferito al mare realizziamo un cartellone che rappresenti in modo chiaro, attraverso il disegno, il significato delle parole studiate. Costruiamo testi- immagine ispirati al mare. Analisi di fotografie per rilevare primo piano, sfondo, Realizzazione di slides digitali con titolo word art per parlare del proprio animale del mare preferito. Realizzare i cartellini sul proprio animale preferito relativi al gioco "Chi mangia chi" Realizzazione di cartoline digitali con il programma scratch jr scegliendo, con il tutoraggio dei compagni di quinta, sfondi, sprites, che illustrino un ecosistema marino.</p>
<p>DISCIPLINA: RELIGIONE</p>	<p>SORELLA ACQUA</p>
<p>METODOLOGIE UTILIZZATE -didattica con la LIM -cooperative learning</p>	<p>I step L'acqua nel Cantico delle Creature 1) Introduciamo l'unità di apprendimento interdisciplinare. Invitiamo gli alunni a disegnare una goccia e a creare una copertina introduttiva Avviamo una conversazione ponendo la seguente domanda:"Perché un percorso sull'acqua e sul mare?"  Raccogliamo le risposte e le scriviamo sul quaderno Ascoltiamo una canzone di Angelo Branduardi, tratta dal Cantico delle Creature di San Francesco D'Assisi Poi presentiamo la figura del santo e consegniamo copia del Cantico delle Creature, il primo testo poetico in lingua italiana con relativa traduzione Stimoliamo gli alunni a ricercare nel testo del Cantico, gli aggettivi di frate Francesco: registriamo i dati in tabella a tre colonne con i seguenti titoli: i doni di Dio - gli aggettivi qualificativi di frate Francesco attribuiti ad essi - due aggettivi aggiunti da me Facciamo notare i significati simbolici e teologici dell'acqua per San Francesco.  II step Le Civiltà dell'acqua  2) Attraverso la Lim proponiamo la visione di filmati sulle antiche civiltà dei grandi fiumi. Dopo i filmati presentiamo una cartina geografica con le civiltà dei fiumi e li invitiamo a colorare seguendo la legenda dei colori visualizzati alla LIM. Per facilitare l'organizzazione temporale forniamo una linea del tempo delle civiltà dei fiumi. Spieghiamo i motivi per i quali le civiltà si svilupparono lungo i fiumi.  Passiamo a presentare le religioni mesopotamiche facendo cogliere i tratti comuni: il politeismo, gli dèi come personificazione di elementi naturali. Invitiamo a colorare le immagini di alcune divinità come il dio Enlil.  Spieghiamo che la costruzione religiosa più caratteristica della Mesopotamia è chiamata ziggurat e invitiamo a disegnarla. Verbalizziamo sul quaderno le notizie principali della ziggurat. Presentiamo la città di Babilonia e la porta di Ishtar". La disegnamo sul quaderno.</p>

	<p>Passiamo a presentare la religione dell'Antico Egitto utilizzando il quadro di civiltà del libro di testo. Attraverso la LIM presentiamo le divinità egizie invitando a colorarle secondo una legenda di colori con i relativi significati attribuiti dall'arte egizia. Presentiamo l'idea dell'aldilà e la scrittura egizia. Proponiamo agli alunni di scrivere il proprio nome con la scrittura geroglifica egizia. Quiz di verifica vero o falso. III step Le Civiltà del mare</p> <p>Proponiamo agli alunni la comprensione delle antiche civiltà del mare attraverso le cinque domande: chi, dove, come, quando e perchè, utilizzando per ognuna (cretesi, micenei, fenici, ebrei) il quadro di civiltà proposto dal libro di testo. Approfondiamo la civiltà ebraica e attraverso una linea del tempo ripercorriamo i principali eventi della storia ebraica da Abramo fino ad oggi. Concludiamo il percorso con un quiz vero o falso.</p>
--	---

DISCIPLINA: SCIENZE	VIAGGIO ...PER SCOPRIRE
<p>METODOLOGIE UTILIZZATE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzo di Learn object per la didattica</li> <li>-didattica con la LIM</li> <li>-cooperative learning</li> </ul>	<p>I ragazzi portano a scuola delle foto di loro stessi al mare, con qualche animale; le foto, visionate alla LIM vengono esposte e socializzate ai compagni, in una prima fase di accoglienza. A piccoli gruppi i ragazzi scelgono un animale del mare di cui occuparsi, facendo delle ricerche, reperendo immagini ed esercitandosi ad esporre ai compagni. In una seconda fase, alla LIM vengono visualizzate le immagini e i gruppi parlano del proprio animale del mare.</p> <p>Osservazione generale: “chi mangia chi?”. I ragazzi si rendono conto che nel mare c'è un sistema di relazioni legato al nutrimento. Approccio alla terminologia specifica degli ecosistemi: biotopo, comunità biologica, popolazione, ecosistema. Caratteristiche del biotopo mare: profondità delle acque, salinità, correnti, luce: adattamento degli esseri viventi del mare in relazione a queste proprietà del mare.</p> <p>Dal libro di testo: la catena alimentare, analisi di catene alimentari e reti alimentari del mare.</p> <p>Studio dei vari ecosistemi acquatici e terrestri.</p>
MATEMATICA	<p>Attività di accoglienza: Operazioni e animali marini. Dalla conversazione sulle esperienze estive (viaggi, permanenza in pensioni e hotel, lidi, ristoranti, ecc) formulazione di testi problematici come approccio alla <i>Financial Economy</i>; ricerca di strategie di soluzione, consultazione di tabelle e listini, confronto di prezzi, calcoli e scelta delle soluzioni economicamente più vantaggiose. Correzione collettiva con analisi dei percorsi risolutivi scelti. Soluzione di problemi di stampo economico, presi dalla realtà quotidiana dei ragazzi: all'acquapark, al ristorante, al lido,...</p>
COMPITO AUTENTICO	<i>Al lido Solero (segue griglia di progettazione del compito)</i>
VERIFICA	<p>Elaborare verifiche personalizzate. Considerare i saperi come risorse da mobilitare per risolvere problemi. Offrire molte prove differenziate. Elaborare prove autentiche, prove esperte, ecc.), osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive.</p>

<b>VALUTAZIONE</b> Potenziare la valenza metacognitiva della valutazione, quindi realizzare attività di valutazione formativa che favoriscano la motivazione intrinseca, la fiducia in sé, l'autostima, ecc.. Valutare l'efficacia delle attività. Responsabilizzare l'alunno nella valutazione. Offrire Feedback sui risultati. Autovalutazione e valutazione tra pari. Confronto sulle esperienze di apprendimento. Valutare per competenze.	Prova per competenza  <b>AUTOVALUTAZIONE:</b> diari di bordo, Autobiografie, Strategie autovalutative  <b>ANALISI PRESTAZIONI:</b> Compiti autentici, Prove di verifica, Selezione lavori  <b>ETEROVALUTAZIONE:</b> osservazioni in itinere, commenti docenti e genitori, Interazioni tra pari
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Documentazione dei percorsi, dei processi e dei risultati.

<b>Rubrica valutativa sulla competenza</b>				
Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e legge dati già rappresentati. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Riesce a risolvere problemi nei vari ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati, descrive il procedimento e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa atteggiamenti positivi nei confronti della matematica attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà				
<b>DIMENSIONI</b>	<b>Iniziale</b>	<b>Base</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Avanzato</b>
Comprensione del problema analisi dei dati	Riconosce alcuni dati e informazioni presenti nella situazione problematica	Guidato dall'insegnante, riconosce i dati e le informazioni presenti nella situazione problematica	Riconosce dati e informazioni presenti nella situazione problematica	Identifica con precisione gli aspetti presenti e quelli carenti nella situazione problematica proposta
calcolo	Fatica a controllare l'efficacia del proprio lavoro	Su segnalazione dell'errore rivede il proprio lavoro	Controlla e rivede i passaggi essenziali del proprio lavoro	È in grado di controllare e rivedere autonomamente il proprio lavoro
confronto delle soluzioni	fatica a confrontare soluzioni	confronta soluzioni se guidato	Confronta le soluzioni del problema formalizzandolo applicando i modelli proposti dall'insegnante	confronta le soluzioni del problema formalizzando autonomamente il problema utilizzando con efficacia i concetti e i simboli matematici
scelta della soluzione più vantaggiosa	Se guidato applica strategie standard	Applica strategie risolutive a situazioni simili	Sceglie le strategie risolutive adatte alla situazione	Individua in autonomia strategie risolutive, anche originali
argomentazione del le proprie scelte	argomenta solo con il supporto dell'insegnante, del supporto grafico e guidato da domande	argomenta con qualche difficoltà e con il supporto grafico che evidenzia le domande	argomenta autonomamente, con il supporto grafico	argomenta in piena autonomia e utilizzando un lessico specifico, anche senza supporto grafico e mostrando di saper sostenere le proprie idee davanti ai compagni
Per ciascuno dei cinque criteri occorre dare un giudizio, scegliendo tra le diverse opzioni indicate; la somma dei punteggi ottenuti per ciascun criterio fornirà il punteggio complessivo (espresso in ventesimi, in quanto 20 è il punteggio massimo ottenibile - 5 criteri per x 4 livelli= 20). (Per convertire in decimi, es.: 10:20x20= 0,5x20= 10)				

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE DEL COMPITO AUTENTICO	
Sezione/classe:	classi quarte primaria
U A di riferimento	Sapore di mare, sapere di mare
COMPETENZE ATTESE	Ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e legge dati già rappresentati. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri Riesce a risolvere problemi nei vari ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati e descrive il procedimento e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa atteggiamenti positivi nei confronti della matematica attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà
CAMPO/I D'ESPERIENZA o DISCIPLINA/E CONVOLTO/I/A/E	matematica
TITOLO DEL COMPITO AUTENTICO:	
CONSEGNA OPERATIVA DEL COMPITO AUTENTICO: <b>-In gruppo guarda le offerte del LIDO e rispondi alle domande.</b> *Quanto si risparmia sulla quindicina giugno/settembre in prima fila rispetto al giornaliero (stesso numero di giorni)? *Quanto costa un mese a giugno/settembre in prima fila? E ad agosto? Quanto c'è di differenza? *Quanto costa un mese a giugno/settembre in altre file? E nel mese di luglio? *Costa di più una quindicina a giugno settembre in prima fila o una settimana ad agosto in prima fila? *Pensa ad una famiglia che inizia le vacanze il 30 di luglio fino all'8 agosto. Leggi il listino, considera sempre prima fila e decidi com'è per loro più conveniente pagare: 1) giornaliero di luglio, giornaliero di luglio, settimanale di agosto, giornaliero di agosto; 2) giornaliero di luglio, giornaliero di luglio, 8 giornali di agosto; 3) giornaliero di luglio, giornaliero di luglio, quindicina di agosto <b>-Verbalizza ai compagni degli altri gruppi la tua soluzione e motiva la tua risposta</b> <b>-Trasferisci l'attività sul quaderno e spiegala ai tuoi genitori.</b>	
TEMPO DI RIFERIMENTO:	TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO: attività di gruppo 2h attività espositiva, confronto e discussione 2h lavoro a casa 1h
RISORSE A DISPOSIZIONE:	MODALITÀ DI LAVORO: <input checked="" type="checkbox"/> INDIVIDUALE <input checked="" type="checkbox"/> DI GRUPPO
DINAMICA DELLO SVOLGIMENTO	<i>Gli alunni organizzati in gruppi hanno svolto il compito di realtà riguardante la soluzione di un problema finanziario relativo alle esperienze effettuate nel percorso di matematica per attivare competenze finanziarie di base: -lettura del listino del lido in oggetto con analisi delle varie opzioni di offerte (alta e bassa stagione, file degli ombrelloni, numero di giorni) -lettura delle richieste, analisi dei dati, calcoli, confronto delle soluzioni -distribuzione dei ruoli nel gruppo (capogruppo/relatore, lettore dei dati, esecutore dei calcoli, trascrittore del compito rispondendo ai vari quesiti) -relazione conclusiva del capogruppo con giustificazione del percorso scelto</i>

### Strumenti autovalutativi

Si propongono (a scelta) alcuni strumenti per la riflessione e l'autovalutazione degli alunni sull'attività, sia dal punto di vista dell'analisi del processo compiuto che del prodotto realizzato.

#### STRUMENTO 1 - PRIMARIA

(Riferimento teorico M. Castoldi <http://deascuola.it/area-competenze/risorse-operative/primaria>)

**Ripensa al modo in cui hai svolto il compito e rispondi.**

• **Ho trovato il compito:**

molto interessante. abbastanza interessante. poco interessante.

• **Ho capito l'obiettivo del compito e mi sono impegnato/a per raggiungerlo**

molto. abbastanza. poco.

• **La parte dell'attività che mi è piaciuta di più è stata:**

..... perché  
.....

• **Il momento in cui ho incontrato più difficoltà è stato:**

..... perché  
.....

• **Per superare le difficoltà ho fatto:**

.....  
.....

**STRUMENTO 2 - PRIMARIA**

Penso di aver ascoltato le idee degli altri?



Penso di saper accettare il punto di vista altrui?



Penso di aver contribuito in modo significativo all'attività?



Nel lavoro di gruppo o in coppia d'aiuto reciproco ritengo di aver:

- utilizzato un tono di voce adeguato



- Rispettato il turno di parola

- Chiesto chiarimenti al compagno utili all'attività

- Superato eventuali conflitti



- Raggiunto l'obiettivo in modo condiviso



**LEGENDA**

con facilità

un po' di difficoltà

Non ancora in modo soddisfacente

**Documentazione**