

LAVORO DI GRUPPO LABORATORIALE  
PROGRAMMARE PER COMPETENZE  
SCUOLA PRIMARIA DI PRAMAGGIORE

“CACCIA AL TESORO”

La scelta si propone di promuovere, attraverso uno specifico progetto didattico nell'ambito della continuità, la competenza “Spirito di iniziativa e imprenditorialità”.

Il progetto “Caccia al tesoro” è rivolto alle due classi quinte del plesso “G. Marconi” e alle due prime della scuola secondaria di primo grado “Marco Polo” di Pramaggiore.

COMPETENZA DA PROMUOVERE:

“Spirito di iniziativa ed imprenditorialità”

COMPITO DI REALTÀ:

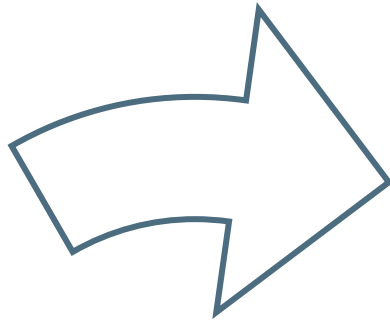
“La caccia al tesoro”

ANALISI DEI PROCESSI CHIAVE:

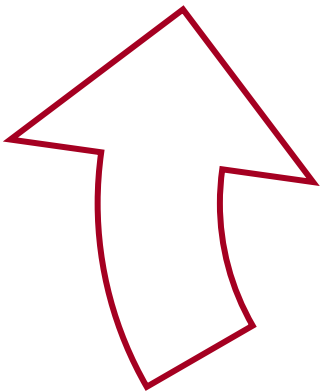
**INTERAZIONE SOCIALE**

(Raggiungere obiettivi personali o comuni con altri.)

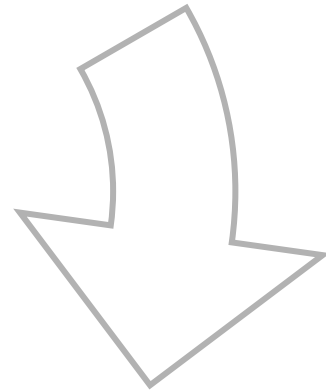
Controllo e regolazione  
(tradurre idee in azioni).



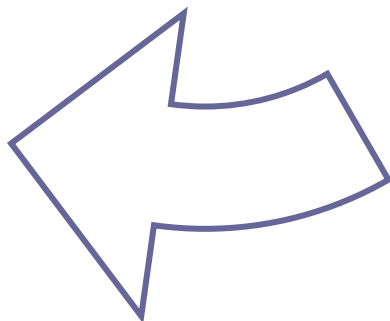
Comprensione del compito  
(conoscere l'obiettivo).



Individuazione  
Delle risorse  
Analizzare opportunità  
disponibili.



Pianificazione di strategie  
(progettare = ruoli e tappe).



## TRAGUARDI FORMATIVI

### Rubrica valutativa

<u>LIVELLI</u>	<u>PARZIALE</u>	<u>ESSENZIALE</u>	<u>MEDIO</u>	<u>ECCELLENTE</u>
<u>COMPRESIONE DEL COMPITO</u>	Va guidato nelle comprensioni del compito e fa riferimento solo a proposte altrui.	Comprende globalmente il compito e fa riferimento alle proposte altrui.	Comprende globalmente il compito e avanza semplici proposte.	Riconosce a pieno il compito da svolgere e avanza molteplici proposte.
<u>PIANIFICAZIONE DI STRATEGIE</u>	Esegue solo con l'aiuto dell'insegnante e di uno schema.	Esegue senza l'aiuto dell'insegnante con uno schema dato.	Pianifica autonomamente semplici piani d'azione.	Pianificazione autonoma usando risorse cognitive, piani d'azione anche complessi.
<u>INDIVIDUAZIONE DELLE RISORSE</u>	Va totalmente guidato nell'individuazione delle risorse disponibili.	Individua alcune delle risorse disponibili.	Individua le risorse che possono essere disponibili.	Sa utilizzare le risorse disponibili anche in modo creativo.
<u>CONTROLLO E REGOLAZIONE</u>	Ha bisogno di essere guidato in fase operativa.	Esegue operativamente le fasi previste	Esegue le fasi previste e individua semplici soluzioni in caso di imprevisto.	Esegue e gestisce autonomamente le fasi previste e in caso di imprevisti attua nuove strategie.
<u>INTERAZIONE SOCIALE</u>	Fatica a inserirsi nel gruppo.	Si inserisce nel gruppo con modalità relazionali positive.	Si inserisce nel gruppo con modalità relazionali positive.	Si inserisce nel gruppo con modalità positive creando un ambiente sereno e favorevole al lavoro collettivo.

## Traguardi di conoscenza e abilità per le discipline coinvolte

### GEOGRAFIA

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Orientarsi nello spazio e rappresentarlo.	1a-Descrivere e realizzare semplici schizzicartografici e/o mappe. 1b- Descrivere e realizzare semplici percorsi. 1c-Orientarsi usando riferimenti spaziali, coordinate spaziali e simboli.

### ITALIANO

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Lettura di un testo riconoscendo gli elementi principali.	1a- Decodificare testi letti.
2. Produzione di testi di vario tipo, sintesi e schemi.	2a- Saper pianificare un testo utilizzando mappe o scalette. 2b- Produrre un testo regolativo.

### INGLESE

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Comprensione di semplici istruzioni.	1a-Comprendere e rispondere con azioni a semplici istruzioni date.

### MATEMATICA

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Esplorazione, analisi, rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche.	1a-Affrontare e risolvere problemi con e senza numeri.

### TECNOLOGIA ED INFORMATICA

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Linguaggio informatico.	1a- Elaborare prodotti multimediali( rebus, biglietti, regolamento...) .

### CORPO, MOVIMENTO, SPORT

CONOSCENZE	ABILITA'
1. Conoscenza e utilizzo degli schemi motori di base.	1a-Eeguire un percorso utilizzando vari schemi motori (corsa, salto, lancio...)

## QUADRO INIZIALE CLASSI V A - B

### Primaria di Pramaggiore

Le classi interessate al progetto sono le due classi quinte della scuola primaria di Pramaggiore formate in totale da 45 alunni; in una classe sono presenti 4 alunni stranieri e nell'altra ce ne sono 5.

In una classe si nota maggiormente la capacità di organizzazione nei momenti di gioco libero; persistono in entrambe le classi alcune difficoltà nella condivisione delle proposte collettive per cui si rende necessario favorire attività in piccolo gruppo per promuovere positive dinamiche relazionali.

Gli alunni manifestano interesse nella presentazione dei diversi percorsi di lavoro; tuttavia al momento della loro progettazione si nota quanto segue:

- è necessario rafforzare la capacità di orientarsi verso il compito e di comprenderne a pieno le richieste;
- è necessario pianificare le risorse cognitive e culturali in funzione dell'iter progettuale.

A tal scopo si vuole stimolare negli alunni la **COMPETENZA DEL PROGETTARE**.

### SITUAZIONE - PROBLEMA

Organizzazione di una caccia al tesoro che permetta ai ragazzi e docenti di diversi ordini di scuola di conoscersi e collaborare insieme.

## ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DIDATTICO

### DEFINIZIONE DEI SOGGETTI COINVOLTI E DEI RISPETTIVI RUOLI, STRUTTURAZIONE DEGLI SPAZI E DEI TEMPI:

- ❖ Studenti delle classi quinte del plesso “G. Marconi” e delle classi prime della scuola secondaria di primo grado “Marco Polo” di Pramaggiore.

### STRUTTURAZIONE DEGLI SPAZI E DEI TEMPI DI SVILUPPO DEL PROGRAMMA IN RAPPORTO ALLE DISCIPLINE COINVOLTE:

- ❖ Giardino della scuola primaria e della secondaria.
- ❖ Al mattino, gruppi eterogenei per età e classe, dalle ore 9.00 alle 11.00
- ❖ Periodo 2° quadrimestre (giornata conclusiva fine maggio o ultimi giorni di scuola).

TEMPI	CONOSCENZE	ABILITA'	INS.RESPONSABILI	DURATA
FEBBRAIO MARZO APRILE	GEO. Orientarsi nello spazio e rappresentarlo.	Descrivere e realizzare semplici schizzi cartografici e/o mappe.  Descrivere e realizzare semplici percorsi.  Orientarsi usando riferimenti spaziali, coordinate spaziali e simboli.	Ins.Rossi Ins.Frate Ins.Zadro Ins.Peripolli Ins.Gasparotto Ins.Stranieri	2 h. 2 h.
FEBBRAIO MARZO APRILE	ITA. Produzione di testi di vario tipo, sintesi e schemi. Lettura di un testo riconoscendo gli elementi principali.  L2 Comprensione di semplici istruzioni.	Pianificare un testo usando mappe o scalette. Decodificare testi letti.  Comprendere e rispondere con azioni a semplici istruzioni date.	idem	2 h. 2 h.
FEBBRAIO MARZO APRILE	MAT. Esplorazione, analisi, rappresentazione e risoluzione di situazioni problematiche.	Affrontare e risolvere problemi con e senza numeri.	idem	4 h.
FEBBRAIO MARZO APRILE	TEC.ed INF. Linguaggio informatico.	Elaborare prodotti multimediali (rebus, biglietti, regolamento...).	idem	2 h.
FEBBRAIO MARZO APRILE	MOT. Conoscenza e utilizzo degli schemi motori di base.	Eseguire un percorso utilizzando vari schemi motori (corsa, salto, lancio...)	idem	2h
MAGGIO	<b>GIORNATA</b>	<b>CONCLUSIVA</b>	idem	2 h.

## SCANSIONE OPERATIVA

FASI DI LAVORO	ATTIVITA'	TEMPI-DISCIPLINE COINVOLTE-METODOLOGIE	DIMENSIONI DELLA COMPETENZA
<p>Condivisione di senso</p>	<p>Discussione collettiva per la scelta del luogo dove effettuare la caccia al tesoro. Scansione delle fasi di azione per organizzare la manifestazione. Formazione dei gruppi di lavoro. Divisione dei compiti. Individuazione spazi. Costruzione di una mappa di sintesi di riferimento riguardo i compiti assegnati ad ogni gruppo. Individuazione aiutanti esterni. Scelta orientativa della data.</p>	<p><b>Tempi:</b> 2 ore</p> <p><b>Discipline coinvolte:</b> italiano, informatica, matematica, geografia.</p> <p><b>Metodologie:</b> brain storming, approccio induttivo, soluzione di problemi reali, apprendimento cooperativo.</p>	<p>Comprensione del compito</p>
<p>Fase di allenamento</p>	<p>Decisione del percorso Organizzazione delle tappe Con le prove da superare. Rappresentazione grafica della mappa in dettaglio.</p> <p>Organizzazione dei gruppi e divisione dei ruoli (supervisor, giocatori, fotografo...) Individuazione e reperimento del materiale necessario.</p>	<p><b>Tempi:</b> 4 ore</p> <p><b>Discipline coinvolte:</b> italiano, informatica, matematica, inglese geografia.</p> <p><b>Metodologie:</b> approccio induttivo, soluzione di problemi reali, apprendimento cooperativo.</p>	<p>Pianificazione strategie di azione</p> <p>Individuazione risorse e analisi opportunità disponibili</p>
<p>Fase integrazione risorse</p>	<p>Preparazione dei biglietti con le prove. Collocazione dei biglietti lungo il percorso. Allestimento prove previste dai biglietti per ogni tappa. Convocazione e istruzione alle persone adulte esterne necessarie allo svolgimento della manifestazione. Svolgimento della caccia al tesoro.</p>	<p><b>Tempi:</b> 4 ore</p> <p><b>Discipline coinvolte:</b> italiano, informatica, matematica, inglese, geografia, scienze motorie.</p> <p><b>Metodologie:</b> soluzione a problemi reali, apprendimento esperienziale.</p>	<p>Controllo e regolazione (traduzione di idee in azioni)</p>
<p>Fase di riflessione sul percorso</p>	<p>Mappa di sintesi conclusiva (Individuazione dei punti di forza e delle criticità).</p>	<p><b>Tempi:</b> 2 ore</p> <p><b>Metodologie:</b> approccio induttivo.</p>	

## VALUTAZIONE

**Modalità di autovalutazione:** conversazione finale del gruppo (circle-time);  
Compilazione individuale di una scheda di gradimento.

**Modalità di osservazione:** osservazione condotta “in itinere” in base agli indicatori della rubrica valutativa.

**Compito autentico (valutazione oggettiva):** organizzazione di un piccolo rinfresco a conclusione della caccia al tesoro come momento conviviale aperto ai partecipanti (ragazzi delle classi interessate e loro docenti).