

# MOVIMPARO :

---

La scuola in movimento

SCUOLA GALILEO GALILEI

INSEGNANTE/I

D'Amico, Ferrari, Laporta, Puntoni, Viscomi, Voli

CLASSE/SEZIONE

2<sup>A</sup>-B-C

A.S 2022/2023

TITOLO DELL'ESPERIENZA/ATTIVITA'

**CACCIA AL TESORO MATEMATICA**

COMPITO DI REALTA'

AMBITO/I DISCIPLINARI DI RIFERIMENTO (scuola primaria)

ED CIVICA, MATEMATICA

## Breve descrizione dell'attività specificando:

Input di partenza dell'esperienza educativa: osservazione dei bambini ? Situazione problematica da risolvere?  
Domande dell'adulto/ dei bambini? Evento?

*L'idea di base è quella di utilizzare l'outdoor education come strumento di verifica delle COMPETENZE.*

*Compito di realtà: viene chiesto ai bambini di progettare e organizzare una caccia al tesoro in giardino a tema tabelline*

Obiettivi perseguiti in relazione all'input di partenza: prevalentemente cognitivi, prevalentemente motori, cognitivi attraverso il senso motorio, altro

*Prevalentemente di tipo cognitivo*

Spazi prevalenti: outdoor? Indoor? Continuum outdoor-indoor?

*Indoor per la parte di progettazione, outdoor la realizzazione dei materiali e dell'attività*

Tempi: una sola giornata? Più giornate in continuità? Più giornate separate? Tempi programmati dall'adulto?  
Tempi flessibili legati ai bambini?

*Piu giornate*

Organizzazione dei bambini: (piccolo gruppo, grande gruppo)

*Grande gruppo la progettazione, piccoli gruppi la realizzazione, grande gruppo lo svolgimento pratico dell'attività*

Materiali utilizzati

*Colori, etichette, contenitori da sorpresa delle uova di pasqua.*

**Breve descrizione delle strategie didattiche:** libera esplorazione? Scoperta guidata? Problem solving? Setting orientato (strutturato in partenza dal docente ma poi di libera interpretazione da parte dei bambini? Setting strutturato dal docente in cui i bambini vengono guidati nel compito?)

## Step 1

- BRAINSTORMING INZIALE e CONVERSAZIONE per raccogliere e confrontare le idee (come potremmo utilizzare questi materiali per una caccia al tesoro matematica?)
- Pianificazione collettiva dell'organizzazione della caccia al tesoro finale (ultima parte della conversazione)

## Step 2

- Divisione dei compiti e dei ruoli
- Realizzazione e assemblaggio dei materiali
- Confronto su punti di forza e di debolezza, problemi riscontrati e soluzioni adottate o ipotizzate in ciascun gruppo



## Step 3

- Predisposizione setting (da parte dei bambini)
- Gioco: CACCIA AL TESORO

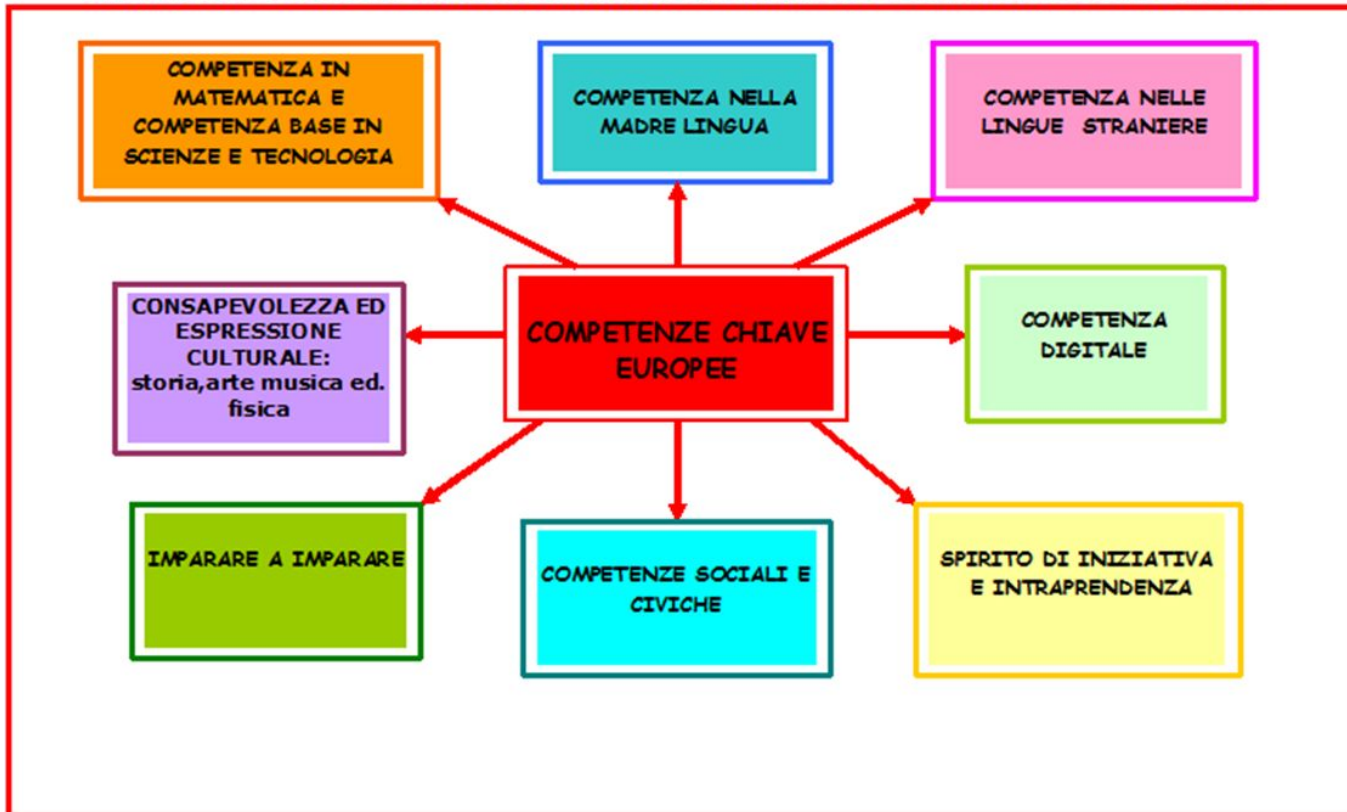
Il ruolo dell'insegnante è quello di stimolare e guidare il percorso nelle sue fasi: lascia i bambini liberi di esporre, discutere, sperimentare le proprie idee e le proprie soluzioni fino alla realizzazione e allo svolgimento dell'attività in maniera autogestita.

Valuta inoltre le competenze attraverso la rubric per le osservazioni sistematiche e le autobiografie cognitive degli alunni.

Breve descrizione della verifica (non valutazione) sull'attività svolta: osservazione diretta dei bambini?  
 Osservazione guidata (con sintesi finale, al termine dell'attività, registrata su carta o su computer, altro) –  
 Verbalizzazione con i bambini (circle time) – Semplici prove di verifica – altro

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO RUBRIC OSSERVATIVE E AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE DEGLI  
 ALUNNI in relazione ad alcune COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: R



Le competenze chiave di *cittadinanza*

1

Imparare a imparare

Saper ricercare, organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e documentando le varie fonti.

2

Saper progettare

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio verificando i risultati raggiunti.

3

Saper comunicare

Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico), rappresentarli e comunicarli in modo efficace.

4

Collaborare e partecipare

Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità per la realizzazione delle attività collettive.

5

Agire con responsabilità

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e agendo in modo responsabile.

6

Risolvere problemi

Saper affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo diverse soluzioni utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.

7

Imparare a collegare

Individuare collegamenti e relazioni elaborando mappe concettuali coerenti, con collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari.

8

Verificare l'informazione

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.



Fonte: MIUR - Infografica a cura del prof. Alessandro Marascotti (alessandro.marascotti@istruzione.it)

## RUBRIC ELABORATA DALLE INSEGNANTI

### RUBRICA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE

	A	B	C	D
Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo di lavoro				
Partecipa attivamente				
Aiuta a trovare soluzioni				
Accetta le idee degli altri				
Propone soluzioni in modo attivo senza prevaricare				
Sa argomentare le proprie scelte				
Propone soluzioni pertinenti				
Sa mettere in discussione il proprio pensiero (cambiare idea)				

Risultati che si pensa di aver raggiunto:

IN QUANTO COMPITO DI REALTÀ' MIRATO A VALUTARE LE COMPETENZE, I RISULTATI CHE SI POSSONO EVIDENZIARE SONO RELATIVI AL LAVORO SVOLTO IN QUESTA DIREZIONE DURANTE IL CORSO DELL'ANNO E NON SOLO ALL' ATTIVITÀ'

Conoscenze? Saperi teorici – Saperi operativi

## Saper collaborare e pianificare un'attività complessa

Abilità? Saper fare motorio (es. più sicuri nella corsa, nel saltare, ecc) – Saper fare cognitivo (più capaci di seriare, raggruppare, fare semplici calcoli, usare il vocabolario verbale, altro)

## Saper progettare

## Saper comunicare e argomentare

## Saper realizzare, trasporre in azione, il progetto

Competenze cognitive? Ragionamenti e procedure corrette al di là dei risultati (competenza nella soluzione dei problemi)? Capacità di trovare soluzioni creative ai problemi (pensiero flessibile e divergente)? Maggiore capacità di organizzazione?

## Saper trovare soluzioni pertinenti ed efficaci

## Saper ascoltare

## Saper riflettere sulle proprie idee e metterle in discussione in maniera proficua

## Saper formulare e verificare ipotesi

## Sviluppare il pensiero creativo e divergente

Competenze relazionali? Capacità di discutere? Maggiore autonomia e indipendenza di azione? Maggiore motivazione, concentrazione...ecc? Capacità di ri-raccontare l'esperienza fatta ad altri? Maggiore disponibilità alla collaborazione/cooperazione?..

## Saper interagire in gruppo

## Saper accettare i diversi punti di vista

## Riflettere sui propri atteggiamenti rispetto al gruppo

## Saper collaborare



# Osservazioni finali di sintesi sull'andamento delle attività:

## - PUNTI DI FORZA:

L'utilizzo dell'outdoor education si rivela sempre , e si è confermata in questa occasione ottima:

- per migliorare la motivazione dei bambini e favorire attraverso il movimento l'attivazione di energie.
- Consentire una libertà esplorativa, osservativa, manipolativa con cui il bambino può relazionarsi all'ambiente esterno.
- Favorire l'interdisciplinarietà, l'attivazione di relazioni interpersonali ed ecosistemiche
- Cambiare sguardo e ripensare gli spazi di vita scolastica, stabilire una connessione fra il tempo all'aperto e il tempo in aula,

## - CRITICITA'

## - COSA MODIFICHEREI SE DOVESSI RIPETERE L'ESPERIENZA

## - COSA CONSOLIDEREI NELLE ESPERIENZE SUCCESSIVE

Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

*Titolo:* Movimparo: per una scuola in movimento dai 3 ai 10 anni

*Sottotitolo:*

*Collocazione:* Web



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)