

UNITA' DI APPRENDIMENTO		
Denominazione	GIOCARE CON LE FORME GEOMETRICHE	
PROGETTO DI PLESSO:	Insegnanti: Barbagallo Giuseppe, Guadagnini Elisabetta, Biglia Daria, Turrin Marisa	
Compito significativo e prodotti	<ul style="list-style-type: none"> - cartelloni con disegno realizzato durante l'attività a mano e con uso del computer. - Racconto di fantasia suddiviso in 4 capitoli. 	
Competenze focus	Arte e immagine / Matematica/ Italiano / Inglese	
Se si vuole completare con qualche immagine significativa		

<i>Competenza:</i>		<i>Fonte: le voci declinate in rubrica sono presenti nel curriculum dott.ssa Da Re</i>			
Competenze specifiche	<i>Evidenze osservabili</i>	Indicatori (abilità)	Livello 1 GUIDATO	Livello 2 RIPRODUTTIVO	Livello 3 CONSAPEVOLE
Arte e immagine	Partendo da una figura data sa arricchirla e/o completarla creando una nuova figura.	Trasformare immagini e materiali, ricercando soluzioni figurative originali.	L'alunno, se guidato, sa trasformare le immagini e i materiali.	L'alunno sa trasformare le immagini e i materiali in modo autonomo.	L'alunno sa trasformare le immagini e i materiali in modo autonomo e consapevole dell'obiettivo da raggiungere.
Arte e immagine	Sa usare le principali tecniche grafico-pittoriche.	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafico-pittorici.	L'alunno, se guidato, sa usare le principali tecniche grafico-pittoriche.	L'alunno sa usare le principali tecniche grafico-pittoriche in modo autonomo.	L'alunno sa usare le principali tecniche grafico-pittoriche in modo autonomo e adeguato allo scopo.
Matematica	Sa denominare le principali figure geometriche	Riconoscere figure geometriche e forme	L'alunno, se guidato, sa riconoscere e denominare le principali figure geometriche.	L'alunno sa riconoscere e denominare le principali figure geometriche in modo autonomo.	
Italiano	Sa produrre un testo scritto partendo da un'immagine.	Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici, scoperti	L'alunno, se guidato, sa produrre un testo scritto partendo da un'immagine.	L'alunno, sa produrre un testo scritto partendo da un'immagine in modo autonomo.	L'alunno, sa produrre un testo scritto partendo da un'immagine in modo autonomo e adeguato allo scopo.

		osservando immagini.			
Inglese	Sa nominare correttamente figure geometriche e colori in lingua inglese.	Denominazione delle principali forme geometriche e dei colori in lingua inglese.	L'alunno, se guidato, sa nominare correttamente le figure geometriche e i colori in lingua inglese.	L'alunno sa nominare correttamente le figure geometriche e i colori in lingua inglese in modo autonomo.	

Competenza:	<u>C. DIGITALE</u>	<i>Fonte: le voci declinate in rubrica sono presenti nel curriculum provinciale</i>			
Competenze specifiche	<i>Evidenze osservabili</i>	<i>Indicatori (abilità)</i>	Livello 1 GUIDATO	Livello 2 RIPRODUTTIVO	Livello 3 CONSAPEVOLE
Uso del computer e del programma Paint	Sa usare i principali strumenti del programma Paint.	Uso del programma Paint per realizzare disegni misti (liberi e geometrici)	L'alunno, se guidato, sa usare i principali strumenti del programma Paint.	L'alunno sa usare i principali strumenti del programma Paint in modo autonomo.	L'alunno sa usare i principali strumenti del programma Paint in modo autonomo e adeguato allo scopo..

<i>Fase n°1:</i>		
<u>Cosa fanno gli studenti</u>	<u>Cosa fa l'insegnante</u>	<u>Esiti</u>
Colorare e ritagliare le forme.	Divisione della classe in gruppi. Colorare e ritagliare le forme.	Le figure geometriche ritagliate e colorate.

<i>Fase n°2:</i>		
<u>Cosa fanno gli studenti</u>	<u>Cosa fa l'insegnante</u>	<u>Esiti</u>
Realizzazione della figura pensata in parte con le forme, in parte con il disegno libero.	Osserva, guida e affianca il lavoro dei bambini.	Disegni sui cartelloni

<i>Fase n°3:</i>		
<u>Cosa fanno gli studenti</u>	<u>Cosa fa l'insegnante</u>	<u>Esiti</u>
Denominazione delle principali forme geometriche e dei colori in lingua inglese.	Pone le domande ai bambini in lingua inglese attraverso la visione di immagini.	Denominazione delle figure geometriche e dei colori in lingua inglese.

<i>Fase n°4:</i>		
<u>Cosa fanno gli studenti</u>	<u>Cosa fa l'insegnante</u>	<u>Esiti</u>
Uso del programma Paint per realizzare disegni misti (liberi e geometrici)	L'insegnante guida all'uso del programma Paint con l' ausilio del proiettore.	Disegni realizzati col programma Paint, salvati sul computer e di seguito stampati.

<i>Fase n°5:</i>		
<u>Cosa fanno gli studenti</u>	<u>Cosa fa l'insegnante</u>	<u>Esiti</u>
Realizzazione di un testo fantastico utilizzando i 4 cartelloni realizzati.	Attraverso la conversazione, l'insegnante guida i bambini alla realizzazione di un testo in sequenze.	Realizzazione della storia riprodotta sia manualmente sia con l'uso del computer.