

# GIOCHIAMO A MEMORY

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO

- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
- Spirito di iniziativa
- Competenze sociali e civiche

**Compito di realtà:** costruire insieme ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia delle carte per un memory che rappresentino numeri e quantità entro il 10 per poi poterci giocare.

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

### AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Campo di esperienza: *La conoscenza del mondo*

Il bambino utilizza materiali e strumenti per contare.

Riconosce e confronta quantità attraverso esperienze reali.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

Rispetta le regole della condivisione e collabora con gli altri.

### IN CLASSE PRIMA:

L'alunno utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico – tecnologiche per trovare soluzione a problemi reali.

L'alunno riconosce e utilizza rappresentazioni numeriche che contengono elementi di carattere grafico.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

Rispetta le regole della condivisione e collabora con gli altri.

### CONOSCENZE DELLE DISCIPLINE COINVOLTE:

#### Matematica:

Riconoscere, scrivere e ordinare correttamente i numeri fino a 10.

Associare i numeri alle quantità.

Operare relazioni logiche.

#### Tecnologia:

Pianificare e realizzare un semplice progetto.

#### Arte e immagine:

Gestire lo spazio in modo coerente.

Disegnare simboli in modo riconoscibile e colorare in modo accurato.

ALUNNO: .....

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL COMPITO: "GIOCHIAMO A MEMORY"

TRAGUARDI IMPLICATI NELLA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	LIVELLO BASE 5 - 6	LIVELLO INTERMEDIO 7-8	LIVELLO AVANZATO 9-10	TOT.
<b>L'alunno riconosce e utilizza rappresentazioni numeriche che contengono elementi di carattere grafico.</b>	Scrive i numeri e li associa ad una quantità corrispondente.	Scrive i numeri in ordine e li associa ad una quantità corrispondente.	Scrive i numeri in ordine e li associa ad una quantità corrispondente che rappresenta.	
<b>Utilizza abilità di conteggio.</b>	Imitando i compagni effettua conteggi e calcoli.	In autonomia effettua semplici conteggi e calcoli.	Effettua correttamente e con sicurezza conteggi e calcoli.	
<b>Dimostra spirito di iniziativa e collabora con gli altri.</b>	Prova ad elaborare semplici proposte che condivide con gli altri	Apporta il suo contributo nel gruppo. Prova ad argomentare le proprie idee.	Propone iniziative per il gruppo. Argomenta e giustifica le proprie idee, confrontandosi con il punto di vista degli altri.	

Da 15 a 19 LIVELLO BASE

20 A 25 LIVELLO INTERMEDIO

Da 26 a 30 LIVELLO AVANZATO

AUTOVALUTAZIONE:

VALUTA IL TUO LAVORO COLORANDO LE STELLE CHE PENSI DI MERITARE.

