

EAS “Mercato di Carnevale”

Titolo dell'attività	MERCATO DI CARNEVALE
Descrizione analitica della classe <i>Specificare il numero di studenti e la presenza di BES, DSA, ADHD, Autismo, interculturalità, ecc</i>	(Classi terze)
Disciplina/e coinvolte	EDUCAZIONE CIVICA, MATEMATICA, TECNOLOGIA.
Traguardi di competenza <i>Cfr. Indicazioni Nazionali Max 2</i>	- Sviluppare comportamenti e scelte per una pianificazione finanziaria responsabile, incluse pratiche di risparmio e assicurazione. - Comprendere e applicare le basi della gestione delle risorse per supportare la consapevolezza finanziaria e la pianificazione sostenibile.
Dimensioni di competenza <i>Max 3 scritti all'infinito</i>	- Riconoscere e spiegare il valore e le regole di base per l'uso del denaro nella vita quotidiana. - Gestire piccole risorse economiche, elaborando semplici piani di spesa e risparmio e individuando alcune modalità di pagamento e accumulo.
Prerequisiti richiesti <i>(conoscenze e abilità che i bambini devono già possedere per poter affrontare l'attività in modo ottimale)</i>	- Conoscenza base del valore dell'euro. - Capacità di svolgere calcoli con numeri naturali. - Riconoscimento dei materiali e delle loro funzioni. - Abilità nel realizzare manufatti con materiali di riciclo.
Indicatori osservabili <i>Sono da esprimere dal punto di vista degli studenti, scritti in ottica SMART: le conoscenze e le abilità che gli studenti acquisiranno e gli atteggiamenti che potrebbero sviluppare. Max 4 scritti alla III persona singolare</i>	- Attribuisce un valore al materiale a disposizione. - Prevede la spesa iniziale per l'acquisto del materiale. - Gestisce il denaro a disposizione. - Attribuisce un valore al prodotto realizzato e lo giustifica.

Area/e Competenza Digitale messa in campo	• Critica • Etica - X Estetica	
Articolazione e timing delle attività Descrivere la sequenza logica delle attività previste, usando un linguaggio chiaro, con una stima dei tempi per ciascuno step (specificare sempre le consegne e gli stimoli che vengono date agli studenti). Spiega il ruolo degli studenti e il ruolo dell'insegnante per ogni attività. Questi passaggi dovrebbero essere sufficientemente dettagliati per poter replicare l'attività in un contesto simile, con metodi di insegnamento simili, e si consiglia di specificare ciò che è azione dell'insegnante e ciò che è azione degli studenti. Attenzione anche a specificare i momenti nei quali si va a valutare. L'intero progetto deve essere articolato per una durata massima di 8 ore.	ANTICIPARE - LOGICA PROBLEM SOLVING <i>In questa fase il docente predispone il lavoro preliminare individuale (da far svolgere a casa oppure in aula), prepara il framework concettuale e il materiale di supporto e lancia lo stimolo.</i>	Durata 2 ore e mezza
	- <i>Prima dell'attività in aula, viene assegnato un piccolo lavoro preparatorio individuale da svolgere a casa. Si chiede agli studenti di intervistare un genitore o un parente chiedendo loro di spiegare come gestiscono il denaro nella vita quotidiana (ad esempio, risparmiando per acquisti futuri, stabilendo un budget per le spese di casa, ecc.).</i> - <i>Il docente introduce in aula i concetti chiave della finanza personale e della gestione delle risorse economiche utilizzando esempi concreti e vicini alla realtà dei bambini (es. l'importanza di risparmiare per acquistare qualcosa di desiderato). Alla LIM viene proiettata una serie di immagini e parole chiave che illustrano concetti come "risparmio", "spesa", "guadagno", "investimento". L'insegnante spiega in modo semplice questi termini, utilizzando un linguaggio adatto alla fascia d'età e sollecitando domande da parte dei bambini.</i> PILLOLA DIGITALE: CANVA https://www.canva.com/design/DAGYcCBrdXg/YntEt_w9YRGlpkdXV0kIfg/edit?utm_content=DAGYcCBrdXg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton - <i>Il docente guida una breve discussione sui concetti introdotti, coinvolgendo gli studenti per esplorare le loro esperienze e opinioni sulle situazioni economiche quotidiane, come l'uso della paghetta, la scelta di risparmiare per un acquisto o la pianificazione di una piccola spesa.</i> - <i>L'insegnante introduce il gioco di Monopoli o Taxlandia, proponendo ai bambini, divisi in gruppi, di parteciparvi, che diventa un'occasione per simulare situazioni economiche come l'acquisto di proprietà, la gestione del budget e la pianificazione delle spese.</i> - <i>Durante il gioco, l'insegnante proietta alla LIM le diverse proprietà presenti e stimola una riflessione guidata sui vari livelli di valore (ad esempio, case, terreni, proprietà con caratteristiche diverse).</i> - <i>Ogni gruppo riflette sul valore delle proprietà che ha acquisito durante il gioco e discute il perché alcuni beni possano avere un valore maggiore rispetto ad altri. Questa riflessione viene riportata alla classe, per condividere le diverse prospettive e ragionare</i>	

	collettivamente su cosa renda un bene "prezioso" o "utile". ● Realizzazione della "moneta di classe": I bambini collaborano con il docente per realizzare monete e banconote fittizie (in euro), che verranno utilizzate durante l'attività come "premi" per comportamenti responsabili (es. completamento della raccolta differenziata, ordine e pulizia). ● Ogni studente riceve una quantità iniziale di denaro fittizio, in base ai contributi positivi che ha dimostrato (es. per attività svolte con impegno o collaborazione). Questa fase introduce l'idea del "merito" e della "gestione delle risorse", stimolando il senso di responsabilità e la consapevolezza del valore delle risorse ottenute.	
	PRODURRE - LOGICA LEARNING BY DOING In questa fase il docente costruisce la consegna per l'attività d'aula di gruppo e organizza il lavoro (comunicazione del mandato di lavoro, predisposizione di strumenti e materiali, organizzazione dei gruppi, organizzazione del setting, definizione del prodotto atteso, organizzazione di tempi e modalità della condivisione) e i tempi di realizzazione e presentazione.	Durata 4 ore
	Preparazione dei Materiali e Valutazione del Valore ● Raccolta di materiali di riciclo da casa: I bambini portano da casa materiali di riciclo (cartone, plastica, stoffa, ecc.), che costituiranno il "negoziato di materiali" per l'attività successiva. ● Attribuzione di un valore ai materiali: Con l'aiuto del docente, i materiali raccolti vengono etichettati con un valore economico (ad esempio, una bottiglia di plastica ha un valore simbolico di 1 euro, un pezzo di stoffa di 2 euro, ecc.). Questa attività coinvolge i bambini in un primo esercizio di stima e valutazione, familiarizzando con l'idea che i beni possono avere valori differenti e che la scelta di acquisto richiede pianificazione. PILLOLA DIGITALE: MENTIMETER per raccolta stime del valore degli oggetti https://www.menti.com/ 1. Costruzione della Consegna per l'Attività di Gruppo ● Mandato di lavoro: Il docente presenta il compito ai gruppi, spiegando che ogni gruppo dovrà gestire un budget limitato e acquistare materiali di riciclo per realizzare un	

manufatto di Carnevale da “vendere” in un mercatino simbolico. I bambini devono pianificare attentamente i loro acquisti e decidere come utilizzare al meglio i materiali per ottenere un prodotto di valore.

2. Predisposizione di Strumenti e Materiali

- **Allestimento del “Negozio di Materiali”:** In un angolo dell’aula viene allestito un “negozio” dove sono disposti i materiali di riciclo, ognuno etichettato con il proprio valore economico (es. bottiglie, cartone, stoffa). Ogni gruppo dovrà recarsi al negozio per acquistare ciò di cui ha bisogno, utilizzando il denaro simbolico.
- **Strumenti creativi:** Vengono forniti anche strumenti di base come forbici, colla, colori e pennarelli, che aiuteranno i bambini a lavorare i materiali e a decorare i loro manufatti.

3. Organizzazione dei Gruppi e del Setting

- Gli studenti vengono divisi in gruppi di 4, cercando di bilanciare abilità e competenze, per promuovere un ambiente di lavoro collaborativo e supportivo. Ogni gruppo ha un proprio spazio dedicato nell'aula, in modo che i bambini possano lavorare insieme senza disturbarsi. I tavoli sono organizzati a isola per facilitare la comunicazione e il lavoro di squadra.

4. Definizione del Prodotto Atteso

- **Descrizione del manufatto:** L’insegnante spiega che il manufatto dovrà rappresentare un oggetto di Carnevale, come una maschera o una decorazione. I gruppi sono incoraggiati a pensare in modo creativo e a progettare un oggetto che possa essere “vendibile” e attrattivo per i “clienti” del mercatino. Ogni gruppo dovrà poi giustificare le proprie scelte, spiegando perché ha attribuito un determinato valore economico al proprio manufatto.

PILLOLA DIGITALE: CANVA per la costruzione del volantino per descrivere il manufatto

5. Pianificazione dei Tempi di Realizzazione e Condivisione

- **Gestione del budget:** Ogni gruppo inizia calcolando il budget complessivo di cui dispone (sommando i soldi guadagnati nella fase precedente) e pianificando quali materiali

	acquistare. Gli studenti devono prendere decisioni strategiche, valutando il rapporto qualità-prezzo e riflettendo su come ottenere il miglior valore con le risorse disponibili. TABELLA: QUANTI SOLDI HANNO, SPESA PER IL MATERIALE SCELTO E PERCHE' • Realizzazione del manufatto: Dopo l'acquisto dei materiali, i gruppi si concentrano sulla produzione del manufatto. L'insegnante monitora il lavoro, dando feedback e supporto quando necessario, ma lasciando che siano gli studenti a gestire il processo decisionale e le difficoltà. • Preparazione della giustificazione economica: I gruppi dedicano un breve momento alla fine della fase produttiva per riflettere su quanto speso e giustificare il prezzo di vendita del proprio manufatto. Questa giustificazione sarà presentata durante il mercatino finale, affinando così le loro capacità di argomentazione e comunicazione. • Mercatino simbolico: Una volta completati i manufatti, viene organizzato un piccolo "mercatino" in aula, dove ogni gruppo presenta il proprio prodotto agli altri e spiega il prezzo stabilito e le scelte economiche che lo giustificano.	
	RIFLETTERE - LOGICA REFLECTIVE LEARNING In questa fase il docente costruisce la scaletta per il debriefing e le domande di riflessione e immagina come valorizzare il prodotto realizzato. Inoltre, corregge le misconceptions e fissa i concetti con la lezione a posteriori.	Durata 2 ORE
	- Esposizione dei manufatti: I manufatti vengono disposti in una sorta di "mercatino espositivo" all'interno dell'aula, dove ogni gruppo ha uno spazio per presentare il proprio prodotto e il prezzo attribuito. Ogni gruppo spiega agli altri studenti le motivazioni dietro il prezzo attribuito al proprio manufatto, analizzando il costo dei materiali, il tempo di lavorazione e il valore aggiunto dato dal lavoro creativo. Gli studenti possono fornire feedback costruttivi sui manufatti degli altri gruppi, rispondendo a domande come "Cosa rende questo manufatto interessante?" e "Pensate che il prezzo stabilito sia giusto? Perché?". PILLOLA DIGITALE: GOOGLE MODULI per peer evaluation https://docs.google.com/forms	

- *L'insegnante introduce la fase di riflessione, spiegando agli studenti che è un momento per analizzare insieme ciò che hanno appreso e riflettere su come hanno lavorato come gruppo. Ogni gruppo viene invitato a condividere la propria esperienza riguardo alla gestione del budget, l'acquisto dei materiali e la realizzazione del manufatto. L'insegnante pone domande aperte per aiutare gli studenti a esprimere le sfide incontrate, le decisioni prese e i motivi dietro tali decisioni. Gli studenti sono guidati a riflettere non solo sull'aspetto finale del manufatto, ma anche sul processo che ha portato alla sua realizzazione, in particolare sulla gestione delle risorse e sull'attribuzione del valore economico al prodotto finito.*

Per stimolare una riflessione profonda e strutturata, il docente prepara una serie di domande mirate che toccano i diversi aspetti del lavoro svolto:

- **Domande sul processo di gestione economica:**
 - *"Come avete deciso di spendere il budget a disposizione? C'è stato un momento in cui avete dovuto rivedere i vostri piani di acquisto?"*
 - *"Quali materiali avete considerato più importanti per la realizzazione del manufatto e perché?"*
 - *"Cosa fareste diversamente se aveste un budget più elevato o più ridotto?"*
- **Domande sul lavoro di gruppo:**
 - *"In che modo avete collaborato all'interno del gruppo per prendere decisioni economiche?"*
 - *"Quali strategie avete adottato per risolvere eventuali disaccordi nel gruppo?"*
 - *"Qual è stato il contributo di ciascuno nella realizzazione del manufatto?"*
- **Domande sull'attribuzione del valore al prodotto:**
 - *"Come avete stabilito il prezzo finale del vostro manufatto? Quali elementi hanno influenzato questa scelta?"*
 - *"Quali aspetti del vostro prodotto lo rendono 'prezioso' o di valore secondo voi?"*
 - *"Se foste dei clienti, acquistereste il vostro manufatto? Perché?"*
- **Sintesi dei concetti economici appresi:** *L'insegnante riassume i concetti di risparmio, spesa, valore e budget, facendo riferimento a esempi concreti tratti dall'attività. L'insegnante invita i bambini a riflettere su come le competenze apprese possano essere applicate nella loro vita quotidiana, come la gestione della paghetta o la pianificazione di un piccolo acquisto. Utilizza esempi quotidiani (come il valore dei prodotti in un negozio) per chiarire i concetti.*
- **Attività di chiusura:** *Come attività finale, il docente propone un breve quiz o una*

	<i>discussione in cui i bambini possono ripetere e consolidare i concetti appresi.</i>	
Prodotto atteso (compito autentico)	<i>Artefatto concreto realizzato al termine delle attività dai e/o con i bambini: Oggetti di Carnevale realizzati dai gruppi, con la rispettiva attribuzione del valore.</i>	
Setting (ambienti, organizzazione degli spazi)	<i>Indicare per ogni fase come si pensa di organizzare lo spazio (aula, laboratorio, outdoor...) e come si pensa di organizzare gli studenti. Se si lavora in gruppo, quali dimensioni dovrebbe avere il gruppo? Come entra in gioco la tecnologia? Se è previsto lo svolgimento di attività in ambienti online indicare come è strutturato questo spazio.</i>	
Strumenti, tecnologie e materiali	<i>Quali materiali, risorse e tecnologie saranno necessarie per la lezione? Si chiede di produrre un elenco di tutti i materiali e delle risorse tecnologiche necessari.</i>	
Valutazione	<i>Per ogni attività identificare il tipo di strumento di valutazione formatrice utilizzata e di monitoraggio (es. check-list). Specificare, oltre alla rubrica di valutazione, se si prevede anche un momento di autovalutazione e/o di peer evaluation. Specifica gli strumenti valutativi che prevedi di utilizzare per ogni fase del lavoro e quindi all'interno della sezione dividere già i tre momenti:</i> <i>- Fase Anticipare: check list Obiettivo: Monitorare la partecipazione attiva degli studenti e la loro comprensione dei concetti introdotti.</i> <i>- Fase Produrre: rubrica valutativa Obiettivo della valutazione Verificare la capacità di lavorare in gruppo, pianificare e gestire un budget, realizzare un manufatto creativo e giustificare le scelte economiche effettuate.</i> <i>-Fase Riflettere: Google moduli per peer evaluation e tabella di autovalutazione Obiettivo della valutazione Valutare la capacità di riflettere sul proprio percorso, analizzare il lavoro svolto e proporre miglioramenti.</i>	

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

FASE 1: CHECK-LIST

1	2	3	4
no	più no che sì	più sì che no	sì

[illegible]

FASE 2: RUBRICA

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

DIMENSIONE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI ACQUISIZIONE
Gestione del budget	Pianifica e gestisce il budget in modo strategico, giustificando chiaramente ogni scelta economica.	Pianifica e gestisce il budget con discreta coerenza, fornendo giustificazioni semplici.	Gestisce il budget con errori occasionali, fornendo spiegazioni poco chiare.	Ha difficoltà a gestire il budget, necessita di supporto costante per ogni scelta.
Creatività del manufatto	Propone soluzioni originali e usa materiali in modo innovativo e funzionale al tema.	Utilizza i materiali in modo funzionale, con alcune idee originali.	Usa i materiali in modo semplice.	Usa i materiali solo con stimoli continui da parte dell'insegnante.
Collaborazione nel gruppo	Collabora in modo attivo, proponendo idee e rispettando i ruoli assegnati, facilitando il lavoro del gruppo.	Collabora rispettando i ruoli, con contributi limitati nelle decisioni collettive.	Partecipa al lavoro di gruppo in modo passivo, seguendo le decisioni altrui.	Mostra difficoltà a collaborare, interviene solo se sollecitato dall'insegnante.
Giustificazione economica	Argomenta in modo chiaro e logico le scelte economiche, mostrando consapevolezza del valore attribuito.	Fornisce giustificazioni coerenti.	Giustifica in modo semplice le scelte economiche	Giustifica le scelte economiche con la guida diretta dell'insegnante.

Qualità del manufatto	Il manufatto è completo, esteticamente valido e coerente con il tema, dimostrando cura nei dettagli.	Il manufatto è completo e coerente con il tema.	Il manufatto è completo e parzialmente coerente con il tema.	Il manufatto risulta non totalmente completo.
Riconoscere e spiegare il valore e le regole di base per l'uso del denaro nella vita quotidiana.	Attribuisce un valore economico al prodotto, giustificandolo e motivandolo con chiarezza, facendo riferimento a esperienze personali o esempi concreti.	Attribuisce un valore economico al prodotto e lo giustifica in modo pertinente, utilizzando le risorse fornite dall'insegnante.	Attribuisce un valore economico al prodotto e talvolta fornisce spiegazioni.	Attribuisce un valore economico al prodotto con l'aiuto dell'insegnante, mostrando difficoltà nel motivare o giustificare le proprie scelte.
Gestire piccole risorse economiche, elaborando semplici piani di spesa e risparmio e individuando alcune modalità di pagamento e accumulo	Gestisce il denaro a disposizione e la compravendita in modo strategico, elaborando un piano di spesa chiaro e prevedendo un possibile guadagno.	Gestisce il denaro a disposizione e la compravendita in modo adeguato, elaborando un piano di spesa coerente con le risorse disponibili.	Utilizza il denaro a disposizione per la compravendita senza pianificazione strutturata, compiendo scelte economiche essenziali.	Partecipa alla compravendita utilizzando il denaro in modo casuale, senza mostrare comprensione delle dinamiche economiche essenziali.

FASE 3: AUTOVALUTAZIONE E PEER

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

Nome dello studente: _____

Classe: _____

Data: _____

1. Il mio impegno personale

Quanto pensi di esserti impegnato durante il progetto?

(Colora il numero che rappresenta meglio il tuo impegno: 1 = Poco; 5 = Moltissimo)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Cosa hai fatto per aiutare il tuo gruppo?





2. Il lavoro di gruppo

Come hai collaborato con i tuoi compagni?

(Colora il livello che descrive meglio la tua partecipazione al gruppo)

Molto bene ☐ Abbastanza bene Poco ☐

☐

Cosa è stato più facile per il tuo gruppo?

 _____

Cosa avreste potuto fare meglio come gruppo?

 _____

3. Il mio manufatto

Pensi che il prodotto del tuo gruppo sia ben fatto? Perché?

 _____

 _____

Cosa ti è piaciuto di più del tuo manufatto?

 _____

Come avreste potuto migliorarlo?

 _____

4. Cosa ho imparato

Qual è la cosa più importante che hai imparato da questo progetto?

 _____

 _____

Quale parte del progetto ti è piaciuta di più? Perché?

 _____

 _____

Quale parte hai trovato più difficile? Come l'hai affrontata?

 _____

 _____

5. Le mie idee per il futuro

Se potessi fare di nuovo questo progetto, cosa faresti diversamente?

 _____

 _____

La mia valutazione finale

Mi è piaciuto lavorare a questo progetto:

☐ Poco ☐ Abbastanza ☐ Molto

Ho capito bene cosa dovevo fare:

☐ Poco ☐ Abbastanza ☐ Molto

Penso di aver lavorato bene con i compagni:

☐ Poco ☐ Abbastanza ☐ Molto

Il mio voto al mio lavoro è:

★★★★★ (Disegna o colora le stelle che rappresentano il tuo voto)