

FORMAT PER LA PROGETTAZIONE DI COMPITI AUTENTICI (COMPITI DI REALTA')

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Competenze sociali e civiche	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Imparare a imparare Competenza in madrelingua Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO:	Giocare insieme: Ideare, organizzare e gestire un gioco di movimento o da tavolo	
Tempo stimato per la realizzazione del compito	10 ore	
Prodotto atteso	Gioco di gruppo (con materiali necessari e regolamento)	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO Gioco di gruppo (con materiali necessari e regolamento)	CONSEGNA SPECIFICA: Stabilire obiettivo, regole e fasi di svolgimento del gioco LAVORO DI GRUPPO: gruppo classe e piccolo gruppo TEMPI DI REALIZZAZIONE 10 ORE CIRCA FASE I: Ideazione Brainstorming Collettivamente/per gruppi stabilire modi/momenti/spazi del gioco FASE II: Strutturazione del gioco (durata variabile a seconda del gioco)definendo: <ul style="list-style-type: none"> • Materiali necessari • Regole • Fasi di svolgimento FASE III: Svolgimento del gioco (sessioni di gioco da 1h) realizzazione del gioco ed eventuali modifiche	
SVILUPPO DEL LAVORO	COSA FA LO STUDENTE	COSA FA IL DOCENTE

	<ul style="list-style-type: none"> • Discute • Propone • Concorda • Assume ruolo nell'organizzazione del gioco • Predisporre materiali, strumenti e attrezzature necessarie • Elabora e redige il regolamento • Gioca, svolgendo il ruolo assegnato se previsto 	<ul style="list-style-type: none"> • Espone le consegne e indicazioni da seguire, anche attraverso un semplice elenco da seguire • Osserva e registra osservazioni su rubrica valutativa • Media e facilita la discussione sulle proposte e sulla loro realizzabilità • Sostiene la partecipazione; • Interviene, se necessario, per garantire lo svolgimento dell'attività
STRUMENTI DA REALIZZARE	<p>Tabellone di gioco, carte, pedine Percorsi, campi da gioco Materiale di facile consumo e/o riciclo; altri materiali che il gruppo decida essere utili</p>	
VALUTAZIONE	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste <p>Per rilevare:</p> <p>Competenze sociali e civiche: capacità di partecipare in maniera efficace e costruttiva alla vita sociale e di impegnarsi nella partecipazione attiva e democratica</p> <p>Competenza in madrelingua capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni</p> <p>Imparare a imparare: capacità di gestire efficacemente il proprio apprendimento, sia a livello individuale che in gruppo.</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità: capacità di trasformare le idee in azioni attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione del rischio, nonché capacità di pianificare e gestire dei progetti.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale: capacità di apprezzare l'importanza creativa di idee, esperienze ed emozioni espresse tramite la letteratura.</p> <p>ATTRIBUZIONE DEI LIVELLI</p> <ul style="list-style-type: none"> • LIVELLO INIZIALE: Ha svolto con difficoltà il proprio compito • LIVELLO BASE: Ha svolto parzialmente il proprio compito • LIVELLO INTERMEDIO: Ha svolto il proprio compito in autonomia • LIVELLO AVANZATO: Ha svolto il proprio compito in autonomia con consapevolezza, creatività ed originalità. 	

AUTOVALUTAZIONE (alunni)	STRUMENTI DI AUTOVALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none">- Rubrica di autovalutazione,- Autobiografia cognitiva
RIFLESSIONI A POSTERIORI (docenti)	Per rilevare: interesse suscitato, partecipazione, efficacia della proposta, valore formativo, difficoltà riscontrate