

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Imparare a Imparare	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Comunicazione nella madrelingua Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO	Realizzare un biglietto di invito per la festa di fine anno	
TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	10 ore	
PRODOTTO ATTESO	Un biglietto di invito per ogni famiglia della scuola	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>CONSEGNA SPECIFICA: Preparate un biglietto per invitare i genitori della scuola alla festa di fine anno. Scegliete uno slogan divertente e accattivante che attiri l'attenzione degli invitati</p> <p>LAVORO INDIVIDUALE E DI GRUPPO</p> <p>TEMPI E FASI DI REALIZZAZIONE</p> <p>FASE I 2 ore Brain storming per far emergere il problema/compito da affrontare e condividere il prodotto da realizzare (materiale, formato ...)</p> <p>FASE II 2 ore realizzazione di un bozzetto individuale; preparazione di vari slogan</p> <p>FASE III 3 ore Condivisione con la classe del prodotto realizzato individualmente; scelta dei bozzetti e degli slogan da riprodurre</p> <p>FASE IV 3 ore Realizzazione dei biglietti scelti e loro diffusione scegliendo una modalità accattivante</p>	
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>COSA FA LO STUDENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - si documenta - propone - concorda - assume il ruolo nell'organizzazione - sceglie - elabora - presenta 	<p>COSA FA IL DOCENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - presenta il compito e gestisce la conversazione del gruppo (Organizer) - media la conversazione sulle proposte e sulla loro realizzabilità - fornisce il materiale - sostiene la partecipazione e

		<p>affianca gli alunni nella realizzazione del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> - interviene quando necessario per garantire lo svolgimento delle attività - osserva e registra ciascuna fase di lavoro
STRUMENTI DA UTILIZZARE	Materiale di facile consumo e/o riciclo;	
VALUTAZIONE	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste <p>Per rilevare:</p> <p>Imparare a imparare: capacità di gestire efficacemente il proprio apprendimento, sia a livello individuale che in gruppo.</p> <p>Competenza in madrelingua capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, comprensione del mondo naturale e capacità di applicare le conoscenze e la tecnologia ai bisogni umani percepiti</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>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</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)	<p>STRUMENTI DI AUTOVALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rubrica di autovalutazione, - Autobiografia cognitiva 	
RIFLESSIONI A POSTERIORI (docenti)	<p>Per rilevare:</p> <p>interesse suscitato, partecipazione, efficacia della proposta, valore formativo, difficoltà riscontrate</p>	

