

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Competenza Digitale classe III scuola primaria	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Comunicazione nella madrelingua Competenze matematiche Imparare a imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO	Progettare un giardino(o altro ambiente scolastico) con l'utilizzo di varie forme geometriche	
TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	10 ore	
PRODOTTO ATTESO	Progettazione di un ambiente della scuola (classe, laboratorio, giardino) utilizzando un programma di disegno (es. Paint) nel quale inserire simboli ed elementi geometrici secondo una convenzione stabilita.	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>FASE REALIZZAZIONE (ORE 12)</p> <p>TEMPI DI REALIZZAZIONE</p> <p>FASE I Conversazione con il gruppo sezione/classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brain storming per far emergere il problema/compito da affrontare • Formazione dei gruppi di lavoro individuazione dei ruoli e dei relativi compiti <p>FASE II Ciascun gruppo lavora al compito osservando l'ambiente assegnato, decidendo poi gli arredi/oggetti da inserire nella piantina e realizzando un progetto cartaceo.</p> <p>FASE III Realizzazione dell'elaborato con un programma di disegno (Paint o equivalente) inserendo le forme geometriche e utilizzando i colori e le convenzioni stabilite durante il brainstorming nel gruppo classe. Stampa degli elaborati.</p> <p>FASE IV Condivisione nel grande gruppo del compito di realtà, CIASCUN gruppo espone agli altri gruppi il proprio elaborato con l'aiuto delle stampe e/o con la proiezione sulla LIM</p>	
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>COSA FA LO STUDENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - propone - concorda - assume il ruolo nell'organizzazione - sceglie il materiale e gli strumenti necessari - elabora 	<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 - sostiene la partecipazione - interviene quando necessario per garantire lo svolgimento

		delle attività - osserva e registra ciascuna fase di lavoro
STRUMENTI DA UTILIZZARE	Materiali da consegnare - Fogli, lapis, gomma e matite - Pc e stampante del laboratorio di informatica	
VALUTAZIONE	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste <p>Per rilevare:</p> <p>Competenza digitale: capacità di utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale (videoscrittura), e capacità di utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Competenza matematica: capacità di utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica, capacità di utilizzare le strategie del pensiero razionale per affrontare situazioni problematiche.</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>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 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	