

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Competenze Matematiche classe IV scuola primaria	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Competenze digitali Imparare a imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO	Organizzazione e realizzazione di un torneo sportivo	
TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	Circa 16 ore	
PRODOTTO ATTESO	Organizzazione delle squadre partecipanti ed elaborazione della classifica	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>CONSEGNA SPECIFICA: saper organizzare un torneo sportivo conoscendo il numero dei partecipanti: formare le squadre e attribuire il punteggio in base a regole stabilite</p> <p>LAVORO Di GRUPPO e LAVORO INDIVIDUALE</p> <p>FASE REALIZZAZIONE (16 ORE)</p> <p>FASE I (1 ORA) Conversazione con il gruppo classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brain storming per introdurre il problema/compito da affrontare • Formazione dei gruppi di lavoro individuazione dei ruoli e dei relativi compiti <p>FASE II A GRUPPI (1 ORE):</p> <p>FASE III INDIVIDUALE (1 ora a settimana)</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: libri, registro	
VALUTAZIONE	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste <p>Per rilevare:</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 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 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)	<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>	