

CLASSE SECONDA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Comunicazione della lingua straniera	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Competenza digitale Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa ed imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO	Discovering the park	
Tempo stimato per la realizzazione del compito	12 ore	
Prodotto atteso	Guida in formato digitale con immagini (foto/disegni) degli elementi naturali e antropici presenti nel parco	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • I nomi dei giochi presenti nel parco • I colori • I nomi degli elementi naturali e/o antropici
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>CONSEGNA SPECIFICA: realizzare una guida in formato digitale che contenga elementi naturali e antropici individuati nel parco</p> <p>LAVORO DI GRUPPO: gruppo classe e piccolo gruppo</p> <p>TEMPI DI REALIZZAZIONE 12 ORE</p> <p>FASE I Conversazione con il gruppo classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming per far emergere il problema/compito da affrontare (utilizzo di flashcards per elicitarne lessico) • Formazione dei gruppi di lavoro individuazione dei ruoli e dei relativi compiti <p>FASE II Visita al parco, raccolta di immagini attraverso uso di tablets (taking pictures) e/o disegni realizzati dai bambini</p> <p>FASE III Condivisione nel grande gruppo del compito di realtà (ogni gruppo mostra agli altri il materiale raccolto usando lessico e funzioni comunicative precedentemente individuate)</p> <p>FASE IV Elaborazione: materiale raccolto viene sistematizzato per la realizzazione del prodotto finale</p>	

SVILUPPO DEL LAVORO	COSA FA LO STUDENTE <ul style="list-style-type: none"> - Osserva - Sceglie - Denomina - Rappresenta graficamente - Collabora con compagni - Negozia - Usa strumenti tecnologici 	COSA FA IL DOCENTE <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	Strumenti tecnologici: tablets/stampante/ computer Fogli, matite, cartoncino da ritagliare, colla, forbici	
VALUTAZIONE <i>(esplicitazione dei criteri che determinano la valutazione e l'attribuzione dei livelli)</i>	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste Per rilevare: Competenza nelle lingue straniere capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni in una dimensione interculturale Competenza digitale capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione . Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. Imparare a imparare: capacità di gestire efficacemente il proprio apprendimento, sia a livello individuale che in gruppo. Competenze sociali e civiche: capacità di partecipare in maniera efficace e costruttiva alla vita sociale e di impegnarsi nella partecipazione attiva e democratica 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. Consapevolezza ed espressione culturale: capacità di apprezzare l'importanza creativa di idee, esperienze ed emozioni espresse tramite la letteratura. ATTRIBUZIONE DEI LIVELLI <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