

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Competenza Consapevolezza ed espressione culturale classe I scuola primaria	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Comunicazione nella madrelingua Competenza matematica Imparare a imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
COMPITO AUTENTICO	"Un gioco del passato": giochiamo a "Campana"	
TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	12 ore	
PRODOTTO ATTESO	Performance nel gioco della "Campana"	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>COMPITO AUTENTICO : "Un gioco del passato": giochiamo a "Campana"</p> <p>CONSEGNA SPECIFICA: Saper giocare al gioco della campana</p> <p>LAVORO DI GRUPPO: gruppo classe e piccolo gruppo</p> <p>FASE REALIZZAZIONE (12h)</p> <p>FASE I(1 h) 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 (2 h) La classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo progetta la Campana sul quaderno di matematica.</p> <p>FASE III (4 h) Ogni gruppo ricerca all'esterno dell'ambiente scolastico uno spazio adatto per effettuare il gioco. Successivamente con un gesso bianco si disegna sul pavimento il gioco, seguendo le linee della pavimentazione. Ogni gruppo si esercita a giocare al gioco.</p> <p>FASE IV (2 h) Ogni gruppo realizza il biglietto di invito per i compagni della classe parallela.</p>	

	FASE V (3 h) I bambini delle classi parallele giocano al gioco della Campana, rispettando le regole.	
SVILUPPO DEL LAVORO	COSA FA LO STUDENTE <ul style="list-style-type: none"> - propone - concorda - assume il ruolo nell'organizzazione - sceglie il materiale e gli strumenti necessari - elabora 	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	Materiali da consegnare <ul style="list-style-type: none"> • Gesso; • Fogli; • Cartoncini colorati per scrivere l'invito; • Lapis; • Sassi piatti. 	
VALUTAZIONE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste Per rilevare: <p>Competenza in madrelingua capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni</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>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> 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