

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA CORRELATE	Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nella lingua straniera Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenza digitale Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale	
COMPITO AUTENTICO	PROGETTAZIONE-IDEAZIONE- REALIZZAZIONE ED ESECUZIONE DI GIOCHI "SENZA FRONTIERE" ATTRAVERSO IL PALIO DEI RIONI	
TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO	30 ORE	
PRODOTTO ATTESO	<ul style="list-style-type: none"> • ORGANIZZAZIONE DEL PALIO DEI RIONI • PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI GIOCHI DA TAVOLO DI TIPOLOGIA DIVERSA • Realizzazione di un OPUSCOLO che presenti i vari RIONI, con i giochi, i regolamenti e relative tabelle con i punteggi ottenuti. 	
CONOSCENZE GENERALI E SPECIFICHE (sapere)	ABILITA'	CONOSCENZE
SVILUPPO DEL LAVORO	<p>CONSEGNA SPECIFICA: PROGETTARE-IDEARE - REALIZZARE ED ESEGUIRE GIOCHI ATTRAVERSO IL PALIO DEI RIONI DELLA SCUOLA.</p> <p>FORMAZIONE DEI RIONI: OGNI CLASSE O SEZIONE CORRISPONDE AD UN RIONE PER IL QUALE SI PREVEDE L'IDEAZIONE E REALIZZAZIONE DI UNO STEMMA CON RELATIVE MAGLIETTE PERSONALIZZATE CON FRASI SULLA PACE, SOLIDARIETÀ O DI PERSONAGGI STORICI O FAMOSI, IN PIÙ LINGUE.</p> <p>-PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI GIOCHI DI TIPOLOGIA DIVERSA</p> <p>- PRESENTAZIONE DELLE REGOLE DEI GIOCHI DA TAVOLO</p> <p>-IDEAZIONE E REALIZZAZIONE DI UNO STEMMA PER CIASCUNA SEZIONE</p>	

(RIONE)

-REALIZZAZIONE DI MAGLIETTE DI APPARTENENZA AI PROPRI "RIONI"

LAVORO DI GRUPPO : LAVORO IN PICCOLI GRUPPI MAX 4 PERSONE

TEMPI DI REALIZZAZIONE: ORE 30 CIRCA

FASE I

INSEGNANTE:

- PRESENTAZIONE DEL LAVORO DA ESEGUIRE BRAINSTORMING PER ELICITARE LE MOTIVAZIONI,

- RIFLESSONE COLLETTIVA RELATIVA ALLE TIPOLOGIE DEI GIOCHI DA SCEGLIERE, LE REGOLE DISCIPLINARI PER L'ESECUZIONE IN CLASSE E LA NORMATIVA PER ESEGUIRE LE GARE E OTTENERE I PUNTEGGI PER IL RISULTATO FINALE

-INDICAZIONI PER LA PROGETTAZIONE DELLO STEMMA E PER LE MAGLIETTE DEL RIONE

-FORMAZIONE DEI GRUPPI DI LAVORO: CIASCUN GRUPPO DOVRÀ AVERE UN RESPONSABILE CHE COORDINA LE ATTIVITÀ, LA DISCIPLINA E L'ORDINE DELLA CLASSE.

-INDICAZIONI PER LA REALIZZAZIONE DELL'OPUSCOLO PER IL "PALIO"

ALUNNI:

-SCELTA DELLA TIPOLOGIA DI GIOCO DA PROGETTARE E REALIZZARE

-ORGANIZZAZIONE DEL GRUPPO DI LAVORO (SQUADRA) CON SUDDIVISIONE DEI COMPITI

-PRESENTAZIONE DI UNA PRIMA BOZZA DI PROGETTO

- PRESENTAZIONE DEL PROGETTO DEFINITIVO CON EVENTUALE SCELTA DEI MATERIALI DI FACILE REPERIBILITA' O RECUPERATI

-PROGETTO STEMMA PER IL RIONE (CLASSE O SEZIONE).

-SCELTA DELLA FRASE DA RIPORTARE SULLA MAGLIETTA DELLA SQUADRA (IN PIÙ LINGUE)

-PROGETTO PER LA REALIZZAZIONE DELL'OPUSCOLO

TEMPO STIMATO 4 ORE

FASE II

-REALIZZAZIONE DEI GIOCHI PROGETTATI O IDEATI

	<p>-REGOLAMENTO SCRITTO AL PC IN PIÙ LINGUE</p> <p>-REALIZZAZIONE DELLO STEMMA</p> <p>-REALIZZAZIONE DELLE MAGLIETTE</p> <p>- REALIZZAZIONE DELL’OPUSCOLO</p> <p>- LA PRESENTAZIONE DEI GIOCHI</p> <p>TEMPO STIMATO 14 ORE</p> <p>FASE III</p> <p>-PRESENTAZIONE DEI GIOCHI E CONDIVISIONE CON LA CLASSE</p> <p>-COMPETIZIONI FRA I RIONI NEI VARI GIOCHI IDEATI</p> <p>- PRESENTAZIONE DEL PALIO DEI RIONI</p> <p>TEMPO STIMATO 14 ORE</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	<p>Materiali da consegnare</p> <p>-FOTOCOPIA CON L'ELENCO DELLA TIPOLOGIA DI GIOCHI DA SCEGLIERE</p> <p>-FOTOCOPIA DEI REGOLAMENTI</p> <p>-EVENTUALE MATERIALE PER LA REALIZZAZIONE FORNITO DALLA SCUOLA</p> <p>-EVENTUALE UTENSILI E ATTREZZI PER LA REALIZZAZIONE</p>	
	<p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica tramite griglie - Interviste <p>Per rilevare:</p> <p>Competenza in madrelingua capacità di esprimere e interpretare</p>	

VALUTAZIONE	<p>concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni</p> <p>Competenza nelle lingue straniere capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, emozioni, fatti e opinioni in una dimensione interculturale</p> <p>Competenza digitale 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</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: interesse suscitato, partecipazione, efficacia della proposta, valore formativo, difficoltà riscontrate</p>

