

	Scuola primaria "D. Berti" I.C. Avigliana Classe VA-VB
Competenza	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>La competenza alfabetica punta sulla capacità di riconoscere le diverse situazioni comunicative, ponendosi domande pertinenti, comprendendo l'argomento, le informazioni esplicite e lo scopo dei testi ascoltati. Coglie le informazioni principali da testi diversi. Comporta anche saper scrivere testi di tipo diverso coerenti, corretti e adeguati alle richieste. La competenza fondamentale è quella di saper intervenire nella situazione comunicativa con pertinenza e coerenza, fornendo un contributo personale.</p>
Competenza	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>La competenza personale mira sulla capacità di saper trovare materiali e informazioni e utilizzare poi quelle necessarie. Dimostrare interesse durante una discussione o conversazione. Di fronte alle criticità di un compito saper mettere in atto diverse strategie di funzionamento e valutare se funzionano o meno. Nel lavoro di gruppo dare il proprio contributo, ascoltare il parere dei compagni ed esprimere la propria idea. Infine, si vuole valutare la condivisione di idee e materiali così come la responsabilità e i compiti.</p>
Titolo della prova	GIOCO A QUIZ GEOGRAFICO
Compito di prestazione	<p>FASE 1(2 ORE) individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver ripassato le varie regioni individuare quelle da cui ricavare le domande . • Scrivere le domande da proporre in modo chiaro , diversificando l'argomento.
	<p>FASE 2 (4 ORE) in gruppo</p> <p>Si formano i vari gruppi di lavoro in modo eterogeneo(da i 4/5 bambini), i membri di ogni gruppo scelgono il proprio portavoce , si passerà quindi al confronto delle varie domande elaborate da ognuno. Ogni gruppo della classe 5°A si assegnerà il nome di un colore. Ogni gruppo della classe 5°B assegnerà il nome di un frutto.</p>
	<p>FASE 3 (1 ORA) in gruppo</p> <p>Sorteggio delle varie regioni da assegnare ad ogni gruppo</p>

	<p>FASE 4 (3 ORE) in gruppo Ogni gruppo selezionerà le varie domande in base alle regioni sorteggiate e metterà un indicatore di difficoltà: F=facile, M=medio, D=difficile. Le domande andranno poi riscritte su cartoncini , questi verranno sistemati in scatole pronti per essere estratti. Si pianificano i criteri del punteggio(F avrà diritto a ½ punto , M= 1 punto, D=1p1/2)</p>
	<p>FASE 5 (2/4ore) in gruppo Gioco a squadre con premi. Ogni portavoce lancerà un dado e la somma più alta darà il diritto all'inizio della sfida. Si procederà nel seguente modo: la classe che inizierà per prima sfiderà un gruppo dell'altra classe, che sceglierà il grado di difficoltà. Se risponderà esattamente si aggiudicherà il punto. Dopodiché giocherà il gruppo con punteggio dei dadi maggiore e così via fino a che tutti i gruppi non abbiano giocato. A chi non risponderà esattamente non verrà assegnato nessun punto e la squadra sfidante potrà scegliere un altro gruppo a cui proporre le domande. Si stabilirà un punteggio a cui si vuole arrivare (ad esempio 10) Alla fine del gioco si premierà il solo gruppo vincitore.</p>
	<p>MATERIALE Libri di geografia, atlanti, cartine geografiche, mappamondi, supporti multimediali. Fogli, cartoncini colorati, pennarelli, forbici, penne, dadi, scatole varie</p>
Prodotto della prova	Gioco a quiz geografico
Rubrica di valutazione	<p>Le rubriche o griglie osservative possono essere utilizzate per:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valutare le conoscenze attraverso il gioco 2. Osservare gli studenti mentre svolgono il compito di prestazione 3. Promuovere l'autovalutazione