

Ordine di scuola Plesso Classe	Scuola Primaria “I. Calvino” Classe 2 [^]
Competenze da valutare	<p>ALFABETICA FUNZIONALE : è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta e di interagire adeguatamente ed in modo creativo sul piano linguistico in un’intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione,lavoro,vita domestica e tempo libero.</p> <p>SCIENTIFICO/TECNOLOGICO : è la capacità e disponibilità a usare l’insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basati su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l’applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p>
Titolo della prova	UNO ZOO IN CLASSE
Compito di prestazione	<p>Fase 1: Carta d’identità Tempo : h.1 Attività ludico-motoria in palestra o cortile. Si predispone un percorso al termine del quale viene posta una cesta contenente immagini di animali, in numero corrispondente agli alunni della classe. Ogni bambino esegue il percorso e “pesca” un animale che diventerà l’oggetto del suo compito individuale. Una volta tornati in classe completamento della scheda</p>

	<p>identificativa con le informazioni richieste.</p> <p>Fase 2 : frasi in libertà Tempo : h.1 Formazione di piccoli gruppi in base alla lettera iniziale del nome dell'animale di cui si sono occupati. I bambini condividono le informazioni scritte nella loro scheda, si confrontano e si aiutano ad integrare e arricchire con altri dettagli le caratteristiche scritte da ognuno per il proprio animale.</p> <p>Fase 3 : ricerca Tempo : h.1 Breve ricerca individuale su tablet o pc per completare la propria scheda.</p> <p>Fase 4 : una storia Tempo : h.2 Nel piccolo gruppo i bambini sono invitati ad inventare e scrivere una storia fantastica, nella quale i protagonisti sono proprio i loro animali. La storia viene completata con il disegno delle varie sequenze. Al termine tutte le storie vengono condivise e narrate nel grande gruppo.</p> <p>Materiale :piccoli attrezzi da palestra, schede, colori, forbici, colla, cesta, PC o Tablet.</p> <p>Spazi : giardino della scuola--aula</p>
Prodotto della prova	Realizzazione di semplici carte informative sugli animali (banca dati) da utilizzare come spunto per inventare storie e racconti.

VALUTAZIONE

- Competenza di scrittura
- Osservazione dei processi cognitivi: impegno, collaborazione, autonomia.
- Scheda di autovalutazione.
- Prospetto sintetico delle valutazioni.

LE FOTO CHE DOCUMENTANO IL NOSTRO LAVORO:

PRATICHIAMO UN PERCORSO NEL CORTILE



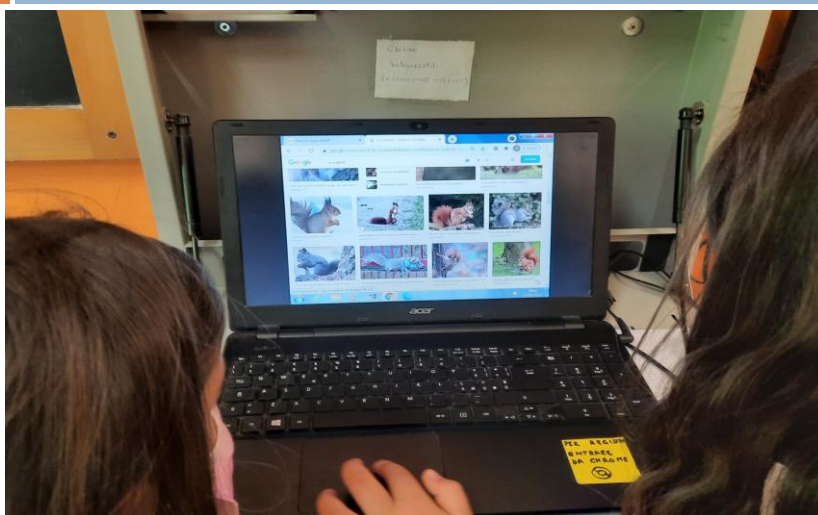
**“PESCHIAMO” L’IMMAGINE DI UN ANIMALE
DALLA CESTA ROSSA.**



SCEGLIAMO CON ACCURATEZZA!



CI DOCUMENTIAMO SUGLI ANIMALI ATTRAVERSO UNA RICERCA SU INTERNET.



**CREIAMO A COPPIE DELLE STORIE SUGLI ANIMALI
ATTRAVERSO IL CONFRONTO E L'AIUTO DELL'ALTRO.**



**LEGGIAMO AI COMPAGNI LE STORIE DA NOI
INVENTATE SUGLI ANIMALI.**



**PREPARIAMO IL CARTELLONE CON LE SCHEDE INFORMATIVE
SUGLI ANIMALI.**



**IL NOSTRO PRODOTTO: CARTE INFORMATIVE SUGLI ANIMALI DA CUI
ABBIAMO TRATTO SPUNTO PER LA CREAZIONE DI RACCONTI.**

