**COMPITO DI REALTÁ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ordine di scuola, nome plesso, classe, sezione** | Scuola primaria  A. Frank  Classe 4^ |
| **Competenza/e da valutare** | **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE A IMPARARE**  È la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all’incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.  Nel nostro caso, si richiede di saper scegliere, organizzare e proporre ai compagni l’uscita da svolgere con la classe.  **COMPETENZA DIGITALE**  Presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.  Nel nostro caso, è richiesto di saper ricavare le informazioni necessarie per organizzare l’intera giornata (orari, trasporti, visite, spese, pranzi ecc.). |
| Titolo della prova | **“ Finalmente… si va in gita!”** |
| Compito di prestazione | **FASE 1 (1 ora)**  Viene illustrato alla classe il progetto stabilendo insieme i possibili luoghi da visitare (aiutandoci anche con la LIM).  **FASE 2 ( 0,30 ora)**  La classe viene divisa in quattro gruppi a seconda delle preferenze degli alunni e assegnazione dei materiali.  **FASE 3 ( 2 ore)**  I gruppi iniziano a lavorare in modo autonomo ma con la presenza dell’insegnante che supervisiona l’attività.  **FASE 4 (3 ore)**  Raccolte le informazioni necessarie e realizzazione di un volantino cartaceo da presentare ai compagni per poter effettuare la scelta della meta in gruppo.  **FASE 5 (2 ore)**  Stesura di brevi preventivi così da scegliere anche in base ai costi.  **MATERIALE**  PC, Tablet, cartoncini, matite e pennarelli |
| Prodotto della prova | Volantino cartaceo per incentivare la scelta della gita. Dovrà essere ognuno più accattivante possibile.  C:\Users\Giulia\Desktop\WhatsApp Image 2021-06-04 at 11.46.27.jpeg  C:\Users\Giulia\Desktop\WhatsApp Image 2021-06-04 at 11.46.27 (1).jpeg |
| Rubrica della valutazione | *Le rubriche o griglie osservative possono essere utilizzate per:*   1. *valutare prodotto finale* 2. *osservare gli studenti mentre svolgono il compito di prestazione* 3. *promuovere l'autovalutazione* 4. *comunicare agli studenti le aspettative del docente.*   È stata utilizzata una griglia osservativa per ogni singolo alunno per valutare i diversi aspetti.  E’ stata anche proposta loro una scheda di autovalutazione del compito. |