

## Esempio di Compito autentico

per una classe seconda di Scuola Primaria

### TITOLO E TESTO DEL COMPITO AUTENTICO Giochi in campo

Inventate un gioco a squadre da fare con tutta la classe in campo durante l'ora di educazione motoria.

Avete a disposizione cerchi, bastoni con supporto, palla e birilli.

Il gioco deve contenere gli schemi motori di base su quali ci siamo esercitati: corsa, saltelli, cambi di direzione, palleggi...

Scrivete su un foglio le modalità di gioco; state molto attenti alle istruzioni e alla successione delle azioni da compiere per giocare.

Spiegherete poi il gioco ai compagni e ... subito pronti a giocare!

Buon divertimento!

<b>TEMPO DI RIFERIMENTO:</b> Novembre	<b>TEMPO STIMATO PER LA REALIZZAZIONE DEL COMPITO</b> 6 ore così suddivise: 2 ore lavoro di gruppo; 2 ore relazione dei gruppi; 2 ore di gioco.
<b>OBIETTIVO DEL COMPITO:</b> Risolvere una situazione reale. Progettare utilizzando le conoscenze. Comunicare in modo efficace. Interagire positivamente nel gruppo.	<b>MODALITA' DI LAVORO:</b> In coppia o in gruppi da tre.
<b>COSA FA L'ALUNNO:</b> Ascolta la consegna. Riflette e chiede spiegazioni. Si confronta con il compagno e insieme preparano il lavoro. Relaziona alla classe. Dimostra il gioco.	<b>COSA FA L'INSEGNANTE:</b> Spiega la consegna. Media la conversazione. Forma i gruppi (in modo che siano verticali). Osserva il lavoro dei gruppi e le dinamiche di relazione. Raccoglie gli elaborati. Porta il materiale. Dà il tempo perché ogni gruppo relazioni e mostri il gioco.
<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b> <b>Ed. fisica.</b> <b>Italiano.</b> <b>Geografia.</b>	<b>COMPETENZE ATTESE:</b> -L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adatto alla situazione. -Riesce a gestire efficacemente il tempo. -Sa utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro -Si muove consapevolmente nello spazio circostante, utilizzando gli indicatori topologici. -Rispetta le regole del gioco e sa accettare la

	sconfitta.
<b>MATERIALI:</b> Palla, cerchi, birilli, bastoni e supporti. Fogli e matite.	<b>STRUMENTI:</b>