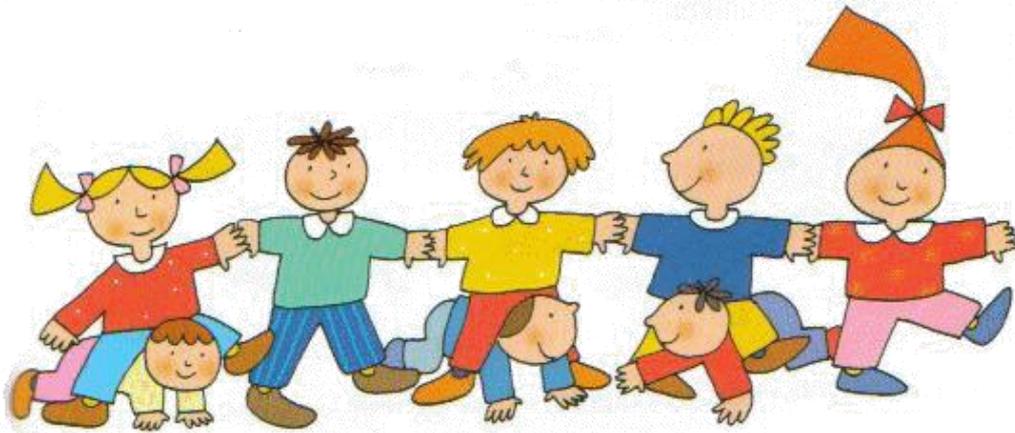


Compito di realtà:

“**RICREAZIONE IN  
SICUREZZA!**”



**Scuola Primaria  
di Cartiere**

**Classi 5A -5B**

A.s. 2016-2017

**Ins.te Nicoletta Piccardi**

# MOTIVAZIONE

Sulla scia ludica e creativa del mago di Oz, proporre e scegliere, per il tempo della ricreazione, attività di gioco più adeguate e più sicure, utilizzando anche la modalità democratica della votazione.

COMPETENZE CHIAVE  
EUROPEE:  
tutte coinvolte

TEMPI: 7 ore  
(più i tempi di gioco e  
di verifica)

## Competenze disciplinari

-padroneggiare gli strumenti espressivi e comunicativi in vari contesti;

-produrre testi di vario tipo in relazione a differenti scopi comunicativi;

-utilizzare conoscenze e abilità per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli;

-utilizzare tecniche e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare, sperimentare;

-fare ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione al fine di progettare un prodotto o un evento.

## ORGANIZZAZIONE

### CLASSE

1. Lavoro individuale
2. Lavoro in piccoli gruppi
3. Lavoro di classe

attraverso

ATTIVITA' N 1: lavoro individuale

Proposta di un gioco adeguato esprimendo le motivazioni.

ATTIVITA' N 2: lavoro in piccoli gruppi

(gruppo formato da alunni che hanno scelto giochi accorpabili per somiglianza o complementarità)

Elaborazione del **testo pubblicitario** del gioco da proporre alla classe; elaborazione del foglio delle istruzioni

ATTIVITA' N 3: lavoro di classe

Proposta del gioco **alla classe**, con l'utilizzo del proprio manifesto pubblicitario.

ATTIVITA' N 4: lavoro di classe

(Laboratorio di Cittadinanza e Costituzione)

Le **votazioni** del gioco, lo spoglio, la classifica dei giochi in base alle preferenze ottenute.

## STRUMENTI DI VALUTAZIONE

-osservazione della messa in atto dei giochi

-testo argomentativo : il gioco preferito (rubrica compito di prestazione)

-testo regolativo: il foglio delle istruzioni (rubrica compito di prestazione)

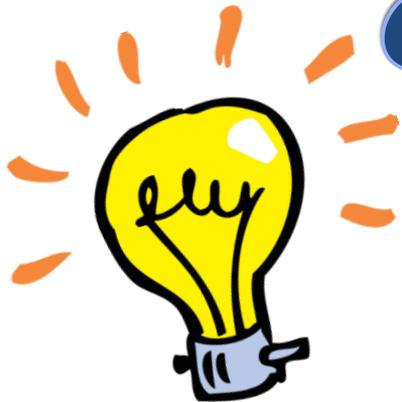


**Prima  
attività**

***Che gioco proponi?***

***Perché ti pare  
adatto alla  
RICREAZIONE?***





# Quanti giochi!

# Quante idee!!

...

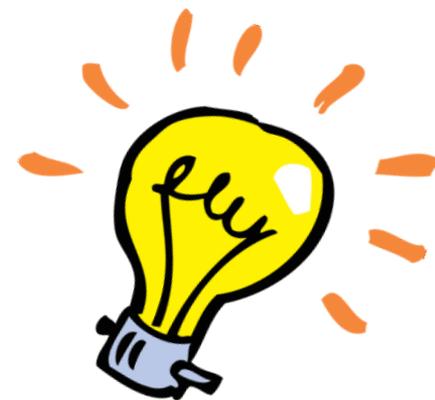
# Quante motivazioni!!!

Spillo, Luigi, sabato 22-03-2019

In vendita della popolare

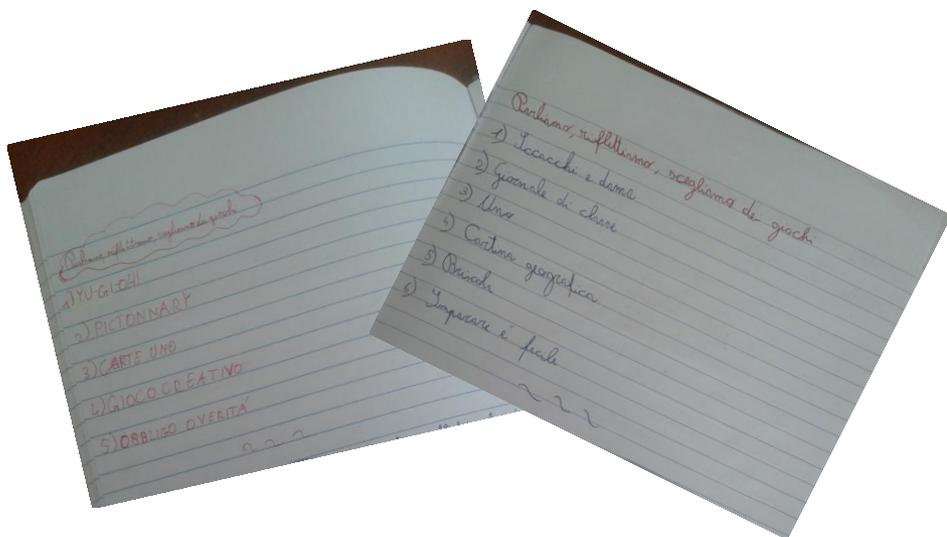
TIPO PRODOTTO	ARGOMENTAZIONI
1) Viti - O.H. fun torcedi	<ul style="list-style-type: none"> <li>è coloro</li> <li>è bello divertente</li> <li>è utile a fare a cubo</li> <li>è un gioco di strategia</li> </ul>
2) CONICO PARLANO Bona Zabara P.	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico in cui bisogna</li> <li>è un puzzle a parole</li> <li>è un gioco di fantasia</li> </ul>
3) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di strategia</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è un gioco di strategia</li> </ul>
4) LA CANTINIERA Tina	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è bello</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
5) Bona della città 6) Bona della città 7) Bona della città 8) Bona della città	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>

9) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è coloro</li> <li>è divertente perché è uno dei trucchi che</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
10) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
11) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
12) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
13) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
14) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
15) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
16) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
17) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
18) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
19) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>
20) VITE Zabara	<ul style="list-style-type: none"> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> <li>è divertente</li> <li>è un gioco di parole molto simpatico</li> </ul>



**Seconda  
attività**

*Riflettiamo,  
mettiamo insieme  
i giochi accorpabili e ...*



**SI LAVORA  
IN GRUPPO  
con computer...**



***....carta, penna e ...fantasia!***





***Al via con gli SPOT!!!***

# *“E adesso la pubblicità”*

## *SPOT ai compagni*

**Terza  
attività**

Il nostro si  
chiama  
GIOCO  
CREATIVO...



E' meglio il  
nostro  
OBBLIGO O  
VERITA'...

Il nostro gioco è PICTIONNARY



Noi proponiamo  
UNO!



Anche noi!!

Scegliete  
YU-GI-OH!



SCACCHI E  
DAMA  
sono  
divertentis  
simi!



LA CARTINA  
GEOGRAFICA  
è interessante, ti  
fa imparare!

Meglio di tutti è  
BRISCOLA!



Noi  
proponiamo  
IL  
GIORNALE  
DI CLASSE!



Ecco un gioco  
creato da noi:  
IMPARA LE  
LINGUE!

Quarta  
attività

# AL VIA CON IL VOTO!

## *Sono pronti i seggi...*



# ***... l'urna, la cabina elettorale...***



***DIVENTIAMO ELETTORI:***  
***prendiamo la tessera,***  
***andiamo in cabina, votiamo,***  
***mettiamo nell'urna!***



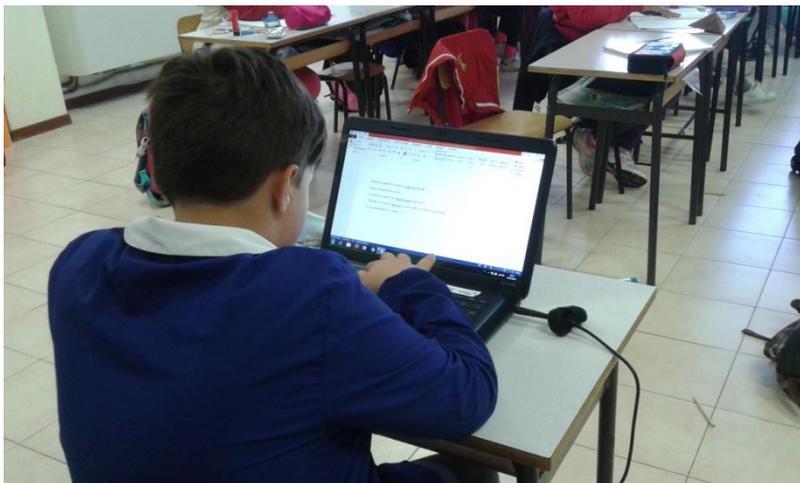
# *E' il momento dello SPOGLIO!*



**Finalmente...  
i RISULTATI!**



*Ora non resta che ...* **GIOCARE!!!**  
... e poi ...



# RUBRICA DI VALUTAZIONE

	<b>AVANZATO</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>BASE</b>	<b>INIZIALE</b>
<b>Testo argomentativo/articolo di giornale</b>	Espressione del gioco preferito manifestando tre argomentazioni e almeno una argomentazione legata alla sicurezza.	Espressione del gioco preferito manifestando due argomentazioni e almeno una argomentazione legata alla sicurezza.	Espressione del gioco preferito manifestando due argomentazioni.	Espressione del gioco preferito manifestando una argomentazione.
<b>Correttezza sintattica</b>	Struttura sintattica corretta ed elaborata con periodi complessi.	Struttura sintattica corretta con periodi strutturati.	Struttura sintattica con frasi semplici.	Struttura sintattica con frasi minime e /o poco strutturate.
<b>Correttezza grammaticale</b>	Non compaiono errori ortografici e grammaticali.	Compaiono 1 – 2 errori ortografici e grammaticali.	Compaiono 3 – 4 errori ortografici e grammaticali.	Compaiono 5 o più errori ortografici e grammaticali.
<b>Predisposizione foglio delle istruzioni</b>	Foglio delle istruzioni espresso con linguaggio chiaro e completo di tutti e cinque gli elementi (numero giocatori, materiale occorrente, svolgimento, variabili, penalità)	Foglio delle istruzioni espresso con linguaggio chiaro e in cui sono presenti almeno quattro elementi.	Foglio delle istruzioni espresso in cui sono presenti almeno due/tre elementi.	Foglio delle istruzioni espresso in cui è presente almeno un elemento.



## PUNTI DI FORZA

- CIRCA GLI **ALUNNI**:  
INTERESSE, PARTECIPAZIONE  
PIU' ATTIVA IN OGNI FASE DEL  
LAVORO, PRESTAZIONI  
MIGLIORI , COLLABORAZIONE,  
RIFLESSIONE, SPIRITO CRITICO
- CIRCA **ME**: MESSA IN GIOCO,  
PIU' CHIAREZZA E SERENITA'  
NELLA VALUTAZIONE DEI  
PRODOTTI

## CRITICITA'

- RIUSCIRE A PROGETTARE  
SECONDO QUESTA  
MODALITA' IN MODO PIU'  
ASSIDUO E ... DISTESO
- MIGLIORARE LE MODALITA'  
CON CUI FAVORIRE NEGLI  
ALUNNI L'ASPETTO  
METACOGNITIVO