

X	Gruppo 1 - classi II/III sc.primaria		Gruppo 3 - Triennio sec. I grado		Gruppo 5 – Triennio sec II grado
	Gruppo 2 - classi IV e V sc.primaria		Gruppo 4 - Biennio sec. II grado		

Parte Prima: Descrizione generale:					
Area di lavoro: CITTADINANZA E COSTITUZIONE					
TITOLO DEL PROGETTO: L'APPRENDISTA CITTADINO: CORRETTO, NON CORROTTO					
OBIETTIVO DI COMPETENZA Il modulo ha come finalità la riflessione sui comportamenti da assumere in funzione del benessere collettivo. Gli allievi sono accompagnati, mediante attività ludiche ed esperienze pratiche a riflettere sui comportamenti costruttivi che consentono di individuare la ramificazione degli atteggiamenti che permettono a ciascuno e a tutti di stare bene nella piccola comunità e di partecipare consapevolmente al mantenimento e progresso dei servizi collettivi. COMPETENZE: • Esprime ed interpreta fatti, pensieri ed interagisce adeguatamente sul piano linguistico. • Esprime in modo creativo le proprie idee ed esperienze anche utilizzando linguaggi non verbali. • Si comporta in modo tale che sia possibile la partecipazione efficace e costruttiva all'interno del gruppo. • Traduce le proprie idee in azioni coerenti. • Utilizza le conoscenze apprese per ideare e realizzare un prodotto. • Sa distinguere in modo corretto fatti e opinioni. • Rispetta consapevolmente le regole. SKILLS FOR LIFE: • Competenza di comunicazione nella madrelingua; • Imparare ad imparare; • Competenze sociali e civiche; • Senso di iniziativa e imprenditorialità; • Consapevolezza ed espressione culturale					

Indicatori per gli Obiettivi di Apprendimento	PREREQUISITI	PROFILO IN USCITA
CONOSCERE E COMPRENDERE (1)	Conosce il concetto di regola in funzione della salvaguardia di sé e degli altri. Comprende l'infrazione della regola.	Riconosce la differenza fra spazio privato e pubblico. Riconosce la differenza fra diritto e dovere. Comprende l'importanza della partecipazione al bene comune.
RELAZIONARSI E PARTECIPARE (2)	Accettare le indicazioni dell'adulto autorevole. Accetta le regole condivise del gruppo. Partecipa in modo collaborativo alle attività proposte. Manifesta il proprio punto di vista, ascolta quello degli altri e si confronta	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo. Conosce e rispetta sempre i diversi punti di vista e i ruoli altrui. Conosce e rispetta regole condivise nella società civile.
DECIDERE E AGIRE (3)	Assume incarichi per collaborare con gli altri nel perseguire un fine comune	Assume un ruolo attivo nel mantenimento e controllo del rispetto delle regole. Agisce comportamenti costruttivi per l'azione del gruppo al quale appartiene.

Parte seconda. Fasi del lavoro degli istituti della rete e in classe.

FASI DI LAVORO	AZIONI DEL DOCENTE	AZIONI DELLO STUDENTE
FASE 1 3 ore	Predisposizione degli spazi, creazione del <i>setting</i> (angolo della classe adibito al <i>circle time</i>, tappeto, palestra, atrio...) Selezione e preparazione del materiale. Spiegazione del <i>focus</i> (spazi privati e pubblici) da osservare nell'attività proposta. Coordina gli interventi Osservazione sistematiche del comportamento Registrazione degli interventi dei bambini.	Metodologia: raccolta delle idee (<i>brainstorming</i>), lavoro con il gruppo classe. Osservazione e relativa classificazione di flash cards raffiguranti le due tipologie di luogo (spazi pubblici e privati) riconducibili alla quotidianità. Riflessioni su quanto visto in <i>circle time</i> Gli alunni scrivono su cartelloni predisposti le due tipologie di luogo individuate e formulano le relative definizioni.
FASE 2 3 ore	Ripresa delle definizioni date dai bambini (spazio pubblico / privato). Proposta di domande stimolo (chi dispone le regole negli spazi privati? Chi negli spazi pubblici?) Predisposizione di un elenco di regole comuni relative a spazi pubblici (scuola, biblioteca...)	Gli alunni vengono invitati a riflettere ed indicare chi stabilisce le regole nello spazio privato (es. la propria casa) e sulla validità delle stesse solo in quella particolare condizione. Gli alunni vengono invitati a riflettere ed indicare chi stabilisce le regole in uno spazio pubblico (es. la biblioteca) e sulla validità delle stesse per ognuna delle persone che lo frequentano. Consolidamento dei concetti di regole in spazi privati e pubblici attraverso rappresentazioni grafiche (vedi materiale allegato).
FASE 3 2 ore	Organizzazione di piccoli gruppi.	Proposta del gioco da tavolo "IL GIOCO DELLE REGOLE"
FASE 3	Costruzione un questionario di valutazione da distribuire agli alunni al fine di valutare l'efficacia dell'attività svolta.	Gli studenti si impegnano a compilare il questionario e, al momento della restituzione, prendono atto dei risultati complessivi. Sono dunque in grado di formulare eventuali approfondimenti e prosecuzioni di lavoro.

Note:

Allegati:

1. "Il Gioco delle Regole"
2. Scheda distinzione spazi pubblici e spazi privati.
3. Immagini spazi privati/pubblici (casa/biblioteca) cartelli con regole scritte.
4. Vignetta: dal Municipio allo Stato

ALLEGATO 1 (Scuola Primaria cl. 2^a - 3^a)

IL GIOCO DELLE REGOLE

Il Gioco delle Regole è un gioco didattico da tavolo creato su modello del gioco dell'oca.
L'insegnante conduce il gioco, ne controlla il corretto svolgimento e pone le domande nelle caselle che lo richiedono.
Per ulteriori informazioni vedi foglio istruzioni negli allegati





**EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA
IL GIOCO DELLE REGOLE**

Il gioco delle regole è un gioco da tavolo creato su modello del gioco dell'oca.
Consiste in un percorso da completare affidandosi alla propria fortuna nel tirare i dadi e alla conoscenza delle regole degli spazi pubblici.

GIOCATORI
Si consigliano da due a sei giocatori.
Il gioco è indirizzato ad alunni di classe seconda-terza di scuola primaria ma può essere utilizzato come utile "ripasso" per alunni più grandi.

REGOLE
Il gioco è composto da un percorso a spirale di 24 caselle.
Ogni giocatore è contraddistinto da una differente pedina.
Il primo giocatore comincerà lanciando i dadi e muovendo la propria pedina di un numero di caselle pari al numero uscito sul dado.
Vince chi giunge per primo alla casella n° 24.

Ci sono caselle speciali:

- IL SEMAFORO : il semaforo indica il colore giallo: bisogna rispondere ad una domanda.
Se la risposta è corretta il giocatore può fare un altro tiro.
Se la risposta è sbagliata il giocatore sta fermo per un giro.

ESEMPI DI DOMANDE CHE SI POSSONO UTILIZZARE:

- 1 La bicicletta può circolare sul marciapiede?
- 2 Che tipo di cartelli sono quelli a forma triangolare?
- 3 Come si attraversa la strada in modo corretto?

- IL GIOCO DELLE REGOLE: il giocatore può fare un altro tiro.
- LE CASELLE CON LE REGOLE NON RISPETTATE: (n° 2 , 4 , 10, 12, 16, 23) il giocatore torna indietro di una casella

La casella finale deve essere raggiunta con il numero esatto altrimenti si retrocede dei punti in eccedenza.

ALLEGATO 2 (Scuola Primaria cl. 2^ - 3^)

SCHEDA SPAZI PUBBLICI E PRIVATI.

Descrizione dell'attività:

Ritaglia i disegni e nomi ed incollali su un foglio nello spazio corretto (precedentemente diviso in due colonne SPAZIO PRIVATO / SPAZIO PUBBLICO)



ALLEGATO 2 (Scuola Primaria cl. 2^ - 3^)

REGOLE NELLO SPAZIO PRIVATO E NELLO SPAZIO PUBBLICO

Descrizione dell'attività:

Elenca le regole che devi rispettare a casa (in famiglia) e in una biblioteca. Al termine del lavoro rispondi alle domande.

		
Come si decidono le regole?		
.....		
.....		

