**COMPITO DI REALTÀ**

* **TITOLO -** Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica e adottare i comportamenti più adeguati alla tutela della sicurezza propria e degli altri.
* Insegnare a bambini di scuola primaria ( 1ª o 2ª classe) i comportamenti corretti in strada, da pedoni e con veicoli, tramite giochi e gara finale.

|  |  |
| --- | --- |
| Nucleo concettuale | * Costituzione |
| Discipline  Indirizzo scienze umane | **Classi prime** Diritto – matematica - scienze umane- scienze motorie - storia dell’arte (docente di potenziamento).  oppure  **Classi terze** Scienze umane- matematica- storia dell’arte - scienze motorie - lingua straniera. |
| Attività | **Classi prime:**  Fase 1: ogni docente affronta la tematica in base al contributo della propria materia: **diritto**, nozioni su cosa è un codice; **scienze motorie**, conoscere i comportamenti sicuri in strada, da pedoni e con veicoli; **scienze umane** (pedagogia) linguaggio e comunicazione ai bambini; **matematica** (informatica) nozioni sui giochi interattivi; **storia dell’arte**: conoscenza degli elementi fondamentali del linguaggio e della comunicazione visuale, lettura di una mappa di città.  Fase 2:  individuare la classe della scuola primaria per prendere accordi;  dividersi in gruppi per la ricerca, ma, ancor meglio, ideazione dei giochi ( sia interattivi che reali) da proporre per imparare e della gara finale.  Fase 3: esplorazione spazi, attrezzi e tecnologia a disposizione nel luogo dove si terranno i giochi (sia virtuali che reali) e ricerca dei materiali necessari per la loro realizzazione. ( creare la segnaletica- strisce pedonali- sagome di veicoli....)  Fase 4: realizzazione pratica con i bambini preferibilmente sia degli oggetti necessari che dei giochi o, se non è possibile solo dei giochi.  Fase 5: gara finale con premio.  oppure  **Classi terze:**  Fase 1: ogni docente affronta la tematica in base al contributo della propria materia: **scienze motorie**, conoscere i comportamenti sicuri in strada, da pedoni e con veicoli; **scienze umane** (pedagogia) linguaggio e comunicazione ai bambini; **matematica** (informatica) nozioni sui giochi interattivi; **storia dell’arte**: conoscenza degli elementi fondamentali del linguaggio e della comunicazione visuale, lettura di una mappa di città; **lingua straniera**, circolazione stradale in Inghilterra.  Fase 2:  individuare la classe della scuola primaria per prendere accordi;  dividersi in gruppi per la ricerca, ma, ancor meglio, ideazione dei giochi ( sia interattivi che reali) da proporre per imparare e della gara finale.  Fase 3: esplorazione spazi, attrezzi e tecnologia a disposizione nel luogo dove si terranno i giochi (sia virtuali che reali) e ricerca dei materiali necessari per la loro realizzazione. ( creare la segnaletica- strisce pedonali- sagome di veicoli....)  Fase 4: realizzazione pratica con i bambini, preferibilmente sia degli oggetti necessari che dei giochi o, se non è possibile solo dei giochi.  Fase 5: gara finale con premio. |

*Firma del Docente \_\_LAURA MARINA BELLANCA\_\_\_\_\_\_\_\_*