COMPITO DI REALTA'

TITOLO: LA NOSTRA LOTTERIA DI CLASSE	
DESCRIZIONE COMPITO O PERFORMANCE PRODOTTA In prossimità delle festività natalizie, gli alunni sono invitati ad elaborare tutti gli elementi costitutivi di un gioco. Questo sarà costruito e svolto in classe, quale momento di condivisione e scambio, in quanto comporta il "riciclo" di vecchi giocattoli messi a disposizione come premi. Il gioco in questione è una lotteria, LA NOSTRA LOTTERIA DI CLASSE !	Competenze culturali: X Competenza nella madrelingua X Competenze di base in matematica e tecnologia X Competenze grafico-decorative e di manualità fine X Competenze sociali e civiche X Imparare ad imparare X Spirito di iniziativa e imprenditorialità Tempi di realizzazione 2 settimane

Modalità di realizzazione:

1. DI QUALI ELEMENTI E' COMPOSTO IL GIOCO E COME SI GIOCA

1) La classe osserva il video della lotteria di Natale realizzata in videoconferenza con i genitori e i bambini stessi.
2) Vengono individuati gli elementi costitutivi del gioco :blocchetto dei biglietti,matrici e biglietti da tirare a sorte,reperimento dei premi abbinati ai biglietti estratti, presenza di un regolamento, destinazione dei proventi …
3) Si invitano i bambini a ricordare se nella loro infanzia : a scuola,in famiglia, nel loro quartiere, in città … hanno avuto esperienze legate a questo gioco e li si sprona a raccontare il loro vissuto.
4) Dopo i vari racconti si passa alla determinazione della precisa funzione di ogni elemento e passaggio per la buona riuscita del gioco.
5) Si scrive il regolamento e si ipotizzano le soluzioni per affrontare le difficoltà che potrebbero insorgere calcolando cio' che è :probabile, certo e impossibile

2. QUALE TIPO DI REGOLAMENTO ?

In un brainstorming gli alunni sono chiamati a definire insieme alle insegnanti le regole da scrivere e seguire durante il gioco.
Si stila un testo regolativo collettivo che espliciti le modalità del gioco

3. RICERCA del MATERIALE

I bambini scelgono tra i loro giocattoli riciclati quelli che possono ancora essere utili come premi, insieme ad un compagno di lavoro preparano i blocchetti

numerandoli e staccando i biglietti dalle matrici li arrotolano e li preparano per l'estrazione coordinati dall'insegnante .
4. CREAZIONE DEL GIOCO I gruppi di alunni elaborano la loro procedura e progettano il loro lavoro: stabilis cono, materiali,tempi, modalità e possibili aiuti. **5. VERIFICHIAMO SE IL GIOCO FUNZIONA** L'ultimo passaggio sarà quello di verificare giocando, se il regolamento funziona e se attenendosi alle istruzioni e il materiale prodotto, si riesca a giocare con successo.