

TITOLO DELLA PROVA:

#CONTEDIAMODIPIU'#

PRODOTTO: **MERCATINO SOLIDALE - CLASSE 3^ PRIMARIA**

PREMESSA: COMUNICAZIONE OBIETTIVO:RACCOLTA FONDI PER BENEFICENZA (indicare ente benefico). BRAINSTORMING PER DEFINIZIONE DEI RUOLI.

TEMPO: 1 MESE circa

TEAM docenti: Alessandra Motta, Concetta Bifulco, Lidia Currà, Libera Dies, Cristina Missaglia

FASE	DIMENSIONE COMPETENZA	RICHIESTE	DECLINAZIONE/ISTRUZIONE
1a) CREAZIONE DEI GRUPPI IN MODO CHE SIANO COMPLETI	C10 Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche <u>Ha consapevolezza</u>	Compilare una scheda dove il b. si attribuisce un ruolo all'interno del gruppo motivandolo. Per Cristiano, all'inizio della scheda vengono ricordate le azioni per ogni ruolo e vengono date indicazioni per compilare la scheda step by step	Colora la faccina del ruolo che sei in grado di svolgere al meglio e che ti piace di più (1verde 2giallo 3rosso)
2a) RACCOLTA MATERIALE	C9 Spirito di iniziativa e imprenditorialità <u>Dimostra originalità e spirito di iniziativa</u> C11 Competenze sociali e civiche <u>rispettare e collaborare</u>	Selezionare giochi, libri, giochi in scatola che non vengono più usati. Riflettere, valutare e capire da quali giochi mi posso distaccare (valore emotivo). Valutare solo quelli che sono in ottimo stato (valore economico) Portarli a scuola. Mettere insieme il materiale raccolto Decidere dove collocarlo. Rispettare la raccolta dei giochi degli altri e la loro sensibilità. Per Cristiano nella consegna vengono indicati i vari passaggi da eseguire a casa con l'ausilio dei genitori.	Prendi lo scatolone dei giochi di casa e trova tutto ciò che non usi più. Rifletti attentamente su quali giochi pensi non ti servano più e che possano essere condivisi. Scegli solo quelli in ottimo stato Portali a scuola. Trova con i compagni uno spazio adeguato per riporli

<p>3a) CLASSIFICAZIONE PER TIPOLOGIA (bambole, peluche, giochi in scatola, giochi generici...)</p>	<p>C3 Competenze matematica <u>utilizza e classifica</u></p>	<p>Classifica per tipologia di giochi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bambole e/o peluche 2) Giochi in scatola 3) Libri 4) Giochi generici <p>Per Cristiano vengono date le indicazioni step by step e si precisa che il lavoro verrà eseguito con l'ausilio dei compagni</p>	<p>Distingui scrivendo e incollando un post-it:</p> <p>ROSA sulle bambole e peluche</p> <p>VERDE sui giochi in scatola</p> <p>GIALLO sui libri</p> <p>ARANCIONE sui giochi generici</p>
<p>4a) ATTRIBUZIONE VALORE ECONOMICO</p>	<p>C3 Competenze matematica <u>Quantificare</u></p>	<p>Al bambino viene chiesto di attribuire un prezzo agli oggetti A Cristiano viene dato il compito di suddividere le bambole e i peluche secondo dei criteri a cui corrisponde un costo dato dall'insegnante</p>	<p>Decidi a quale prezzo deve essere venduto ogni oggetto destinato alla vendita per beneficenza secondo lo schema:</p> <p>bambole e peluche da 3 a 5 € giochi in scatola da 5 a 10€ libri da 2 a 6 € giochi generici da 0,50 a 5€</p>
<p>5a) ALLESTIMENTO (ambiente, banchetto, etichette..)</p>	<p>C9 <u>creare /organizzare/realizzare</u></p>	<p>A ciascun gruppo viene data una scheda da compilare dove viene posta la "<u>situazione problema</u>" dell'allestimento: Come organizzare lo stand per esporre i vari oggetti di vendita per il mercatino? Come rendere lo stand appetibile al pubblico che visiterà il mercatino? Con la supervisione dell'insegnante si farà cercare in internet delle immagini di bancarelle di mercatini a scuola</p>	<p>Rispondi alle domande della scheda</p>

	<p>C1 comunicazione nella madrelingua comunicare</p>	<p>Conoscere le regole di base della comunicazione verbale in una situazione di vendita</p> <p>Essere in grado di comprendere i segnali non verbali delle persone, per esempio il linguaggio del corpo e le espressioni del viso L'insegnante stimolerà Cristiano, qualora fosse necessario, a valorizzare la sua inclinazione a relazionarsi con tempi e modi adeguati alle attività proposte (mettendo in atto anche possibili azioni di contenimento)</p>	<p>Scegli tra le frasi elencate quelle che pensi siano efficaci in una situazione di vendita</p> <p>Scegli tra le seguenti immagini quelle più adatte per essere un buon venditore</p>
<p>8a) DESTINAZIONE INVENDUTO</p>	<p>C.7 Consapevolezza ed espressione culturale riconoscere i bisogni degli altri</p> <p>creare</p>	<p>Riconoscere i bisogni dei bambini (tra i quali il bisogno di giocare)</p> <p><i>L'insegnante predispone una scheda che riporta immagini in cui sono ritratte azioni o situazioni assurde, possibili, aderenti alla richiesta</i></p> <p>Comunicare un messaggio attraverso la creatività</p> <p>.</p>	<p>1) Scrivi 5 bisogni che un bambino della tua età può avere in ordine di priorità</p> <p>2) Individua e segna con X le immagini che descrivono i bisogni di un bambino della tua età.</p> <p>Realizza un biglietto di accompagnamento ai giochi invenduti da inviare alla Caritas diocesana.</p>