



ISTITUTO COMPRESIVO MAPPANO
Scuola Infanzia
Scuola Primaria "Sandro Pertini"
Scuola Secondaria di Primo Grado "Giovanni Falcone"

Via Tibaldi, 70 - 10079 Mappano (TO)
Codice meccanografico: TOIC860003 - Codice Fiscale: 92028850011
Web: <http://www.icmappano.edu.it>
P.E.O - toic860003@istruzione.it P.E.C.- toic860003@pec.istruzione.it
Tel. 011222144



Circ. n. 318 del 08/05/2024

Ai Genitori della Scuola Secondaria
Ai Docenti della Scuola Secondaria
Al Comune di Mappano
Alla DSGA
Al personale ATA
Bacheca Argo
Sito Web

Oggetto: Giornata della Legalità – Educazione Civica

Nell'ambito della GIORNATA PER LA LEGALITÀ, giovedì 23 maggio, l'Istituto Comprensivo G. Falcone di Mappano, organizza una giornata di giochi e sport dedicata agli studenti della Scuola Secondaria, con lo scopo di promuovere una cultura basata sulla Convivenza Civile.

La giornata sarà strutturata in giochi all'interno e lungo il perimetro della scuola dove tutte le squadre partecipanti, miste per età e sezione, si sfideranno.

Nei giorni precedenti i ragazzi verranno assegnati a delle CASATE ciascuna con il proprio logo, che saranno pubblicate su Classroom e appese nelle classi.

Programma della Giornata della legalità:

Ore 8.00

Le alunne e gli alunni della scuola secondaria si incontreranno ciascuno nella propria classe, come di consueto per l'appello.

Ore 8.15

Le alunne e gli alunni si divideranno nelle Casate a cui sono stati assegnati (OGNI AULA AVRA' ESPOSTO FUORI IL SIMBOLO ASSEGNATO) dove li attenderà un DOCENTE CAPO SQUADRA (nel suo orario di servizio).

Ore 8.30/8.40 inizio giochi

Le alunne e gli alunni si divideranno in 16 squadre da circa 16/17 allievi (ciascuna Casata indosserà una t-shirt di un colore specifico) per "sfidarsi" in 8 giochi, sotto riportati e descritti. Ogni sfida durerà 35 minuti (spiegazione, gioco, riassunto punteggi) e prevederà la presenza di 2 ALLIEVI/E VOLONTARI delle classi terze, per assistenza nei giochi, segnare i punti, spiegare ed indicare il percorso.

Alla fine della giornata i punteggi totali delle squadre verranno ed inseriti in un grande tabellone e le 3 migliori casate verranno premiate, prevedendo anche un attestato di partecipazione per tutti.

La giornata si concluderà alle ore 14.00 con un'esibizione musicale/canora.

Di seguito i giochi che verranno effettuati:

	GIOCO	Attività da valutare per educazione civica da svolgere in classe
INGLESE	Translate the mime Pesca una frase, Traduci la frase, mima e fai indovinare alla tua squadra. 3 allievi alla volta frontali alla propria squadra a tempo	Analisi, traduzione ed esercitazione sulla pronuncia della canzone ' We Are The World' e riflessione sul messaggio del testo
FRANCESE	Course orthographe Le due squadre dovranno riconoscere la parola data ed il primo della fila dovrà effettuare un giro di circuito ed una volta arrivato TUTTA LA SQUADRA potrà iniziare uno SPELLING di gruppo. Vince la squadra più veloce a completare la parola.	Ogni classe dovrà trovare vocaboli connessi ad una tematica tipo "LE EMOZIONI" e fare una raccolta di frasi positive che verranno condivise
MUSICA	Esibizione corale di We are the world	Visione documentario We are the world e preparazione vocale.
SCIENZE MOTORIE	Gioco Passaggi Ogni squadra si suddivide ulteriormente in una sottosquadra da 7-8 giocatori. Gioco a tempo dove l'obiettivo è conquistare + passaggi senza farsi rubare palla da avversari. Lancio di precisione Ogni squadra su 4 file dovrà lanciare pallina da tennis al compagno posizionato ad una det, distanza e fermare la palla per fare punto. Se cade non vale.	LAVORO A GRUPPI- Con una grafica di base ogni gruppo porterà l'immagine e la storia di un evento POSITIVO NELLO SPORT dove sia esaltato il mutuo aiuto, supporto, fair play etc. Questi lavori verranno usati per una mostra itinerante durante i giochi
GEOGRAFIA	Quiz BANDIERE e CAPITALI Con uno sprint iniziale per rispondere (possibilità di variare con diverse modalità di spostamento es. quattro zampe, carriola, salto piedi uniti)	
ITALIANO/STORIA	VERO/FALSO -In FILA ogni squadra dovrà rispondere il più velocemente possibile ad una batteria di domande vero/falso ma ad ogni errore dovranno ricominciare. Saranno preparate 3 batterie di domande (circa 30/40 a batteria) e vince la squadra più veloce a	Ogni classe dovrà studiare diversi tipi di autori in diverse epoche che hanno lasciato un'impronta evolutiva sociale importante e trovare scritti/frasi/libri importati (lavoro a gruppi)

	rispondere correttamente a 2 batterie su tre	
MATEMATICA/ SCIENZE	CIRCUITO SCIENTIFICO – La squadra dovrà effettuare un mini allenamento di 4 esercizi da circa 10/12 ripetizioni TUTTI INSIEME e solo alla conclusione di tale circuito, tre persone per gruppo alla volta (uno di 1, uno di 2, uno di 3) potranno risolvere il quesito Esercitazioni a gruppi dove si partecipa in diversi ruoli: correttore, ideatore, controllore matematico/scientifico proposto con la possibilità di chiedere un aiuto di 30’’ alla propria squadra ogni turno	
TECNOLOGIA/ ARTE	--	-- CONCORSO/ COMPITO - Preparare la grafica (disegno o pc) in tecnologia degli stemmi dividendoli a piccoli gruppi. In ARTE questi stemmi verranno poi colorati secondo diversi stili. IDEAZIONE LOGHI DEI GIOCHI IN TOTALE NE VERRANNO SCELTE 16
RELIGIONE/ ALTERNATIVA	Far pescare ad ogni allievo una pergamena a fine giornata	PERGAMENE - Preparazione frasi/ disegni positivi (nominativa o anonima) di ricordo che trattino il tema del pensiero positivo o motivazionali

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Veronica Di Mauro
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
(ex art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993)*