PROPOSTA DIDATTICA
LABORATORIO N. 3

# TITOLO
# LIBERA-MENTE

**Palermo 27/02/2025**

# Destinatari ALUNNI CLASSE QUINTA PRIMARIA

**Frame-work: dall'osservazione sistematica è emerso che un gruppo di alunni presenta un «disorder mental» che si manifesta con difficoltà di concentrazione, relazionali e comportamentali.**

# PREREQUISITI

Conoscenza di base sull'uso dei dispositivi digitali.

Capacità di esprimere le proprie opinioni e ascoltare il punto di vista degli altri.

Abilità nella lettura e comprensione di testi informativi e narrativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE RELIGIONE CATTOLICA

Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo;

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO**

**Riconoscere nella vita e negli insegnamenti di Gesù proposte di scelte responsabili, in vista di un personale progetto di vita.**

Competenza alfabetica funzionale
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e di imparare a imparare
Competenza in materia di cittadinanza

Le competenze chiave di cittadinanza
1 Imparare a imparare
Saper ricercare, organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e documentando le varie fonti.
2 Saper progettare
Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio verificando i risultati raggiunti.
3 Saper comunicare
Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico), rappresentarli e comunicarli in modo efficace.
4 Collaborare e partecipare
Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista,valorizzando le proprie e le altrui capacità per la realizzazione delle attività collettive.
5 Agire con responsabilità
Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e agendo in modo responsabile.
6 Risolvere problemi
Saper affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti, raccogliendo e valutando i dati, proponendo diverse soluzioni utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline.
7 Imparare a collegare
Individuare collegamenti e relazioni elaborando mappe concettuali coerenti, con collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari.
8 Verificare l'informazione
Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.
www.ecodidattica.it

3 SALUTE E BENESSERE
4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ
12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

# 1

## Analisi dei prerequisiti.

Utilizzo del brainstorming per incoraggiare il pensiero creativo e la produzione di molteplici idee, dando come  parole chiave:

- DIPENDENZA;
- COSA SIGNIFICA ESSERE DIPENDENTI
- CREAZIONE CON WORDART DELLE PAROLE CHIAVE

# 2

## NUCLEO DELLA LEZIONE

- Visione file multimediale: la dipendenza dai videogiochi, come riconoscerla.
https://www.youtube.com/watch?v=UcUZE8BJ4Ic
- Conversazione guidata.
- Rappresentazione grafica del video.

# 3

## COMPITO DI REALTA'

**ROLE PLAYING**: i bambini suddivisi in quattro gruppi, riceveranno dall'insegnante le indicazioni per rappresentare la propria dipendenza emersa nell'attività grafica evidenziando i comportamenti corretti, mediante una drammatizzazione.