

DE GASPERI'S BIG GAME – ipotesi di regolamento

1) OBIETTIVO DEL GIOCO

Accumulare punti per la propria casa.

2) ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Tutto ciò che prevede l'assegnazione o la cancellazione di punti viene registrato da un/a alunno/a (eletto/a segretario/a) su una scheda punti, con il consenso dell'insegnante. La scheda viene conservata nel registro.

SI ACQUISISCONO PUNTI CON:

a. VOTI

- dal voto 8 al voto 8/9 \Rightarrow 1 punto - per i livelli base: il voto 6 \Rightarrow 1 punto
- dal voto 9- al voto 9 $\frac{1}{2}$ \Rightarrow 2 punti - per i livelli base: 6 $\frac{1}{2}$ \rightarrow 7 $\frac{1}{2}$ \Rightarrow 2 punti
- dal voto 9/10 al voto 10 \Rightarrow 3 punti - per i livelli base: 7/8 \rightarrow 9 \Rightarrow 3 punti

b. MERENDA SANA

Yogurt, frutta fresca o essiccata, frutta secca, carote \Rightarrow 2 punti

c. NOTE DI MERITO

- registrate \Rightarrow 3 punti
- con assegnazione di punti solo per il gioco (n° di punti scelto dall'insegnante)
- miglioramenti nel comportamento o nel profitto (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Lezione o lavoro singolo o di gruppo svolto con impegno (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Aiuto ad un compagno (n° di punti scelto dall'insegnante)

SI PERDONO PUNTI CON:

- Note di demerito registrate \Rightarrow - 3 punti
- Dimenticanza di materiale o del libretto \Rightarrow - 3 punti
- Ritardi ripetuti (3 ritardi minimi o 5 ritardi giustificati) \Rightarrow 2 punti
- Offese fisiche o verbali \Rightarrow (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Rifiuti gettati a terra, aula sporca \Rightarrow (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Spreco di materiale scolastico di consumo o uso inappropriato o deturpamento delle attrezzature scolastiche \Rightarrow (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Uso del cellulare a scuola non consentito \Rightarrow (n° di punti scelto dall'insegnante)
- Comportamento scorretto durante le uscite didattiche \Rightarrow (n° di punti scelto dall'insegnante)

3) CONTEGGIO PUNTI

Le schede punti vengono ritirate il martedì dopo le lezioni.

L'assegnazione e il conteggio dei punti avviene il mercoledì durante l'ora di alternativa.

4) PREMIAZIONE FINALE

Alle classi della casa vincitrice viene consegnato un diploma da appendere nella propria aula.

Se possibile alla casa vincitrice viene assegnata una coppa con caramelle economiche per gli alunni della sezione vincente

5) PERIODO DI PROVA

Il gioco viene proposto esclusivamente in forma di sperimentale e per un periodo limitato.