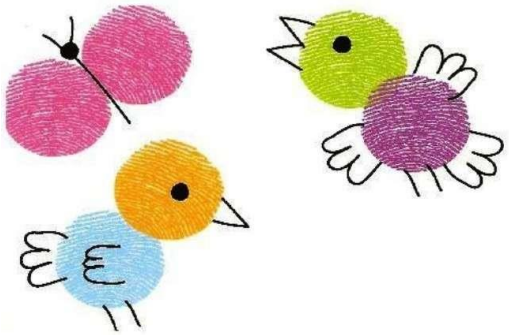
GIOCO E IMPARO



Questa non è la fine.

Non è neanche l'inizio della fine.

Ma è, forse, la fine dell'inizio.

Winston Churchill

"Nella prospettiva di una scuola più efficace per tutti, organizzare e animare situazioni di apprendimento non è più una maniera allo stesso tempo banale e complicata per indicare ciò che fanno spontaneamente tutti gli insegnanti. Questo linguaggio pone l'accento sulla *volontà di ideare situazioni didattiche ottimali*, soprattutto per quegli alunni che non imparano ascoltando lezioni. Le situazioni così concepite si allontanano dagli esercizi classici, che esigono esclusivamente l'applicazione di una procedura conosciuta. Rimangono utili, ma non sono più l'alfa e omega del lavoro in classe, come non lo è più la lezione cattedratica, limitata a precise funzioni. […] Differenziare l'insegnamento non consisterebbe dunque nel moltiplicare i <corsi particolari>. Per trovare una via di mezzo tra un insegnamento frontale inefficace e un insegnamento individualizzato impraticabile, bisogna organizzare diversamente il lavoro in classe, cancellare la strutturazione a livelli annuali, aprire, creare *nuovi spazi-tempi di formazione*, giocare sui raggruppamenti a più vasta scala, sui compiti, sui dispositivi didattici, sulle interazioni, sulle regolazioni, sul mutuo insegnamento, sulle tecnologie della formazione. Questa competenza globale non rimanda ad un dispositivo unico, ancora meno a metodi e strumenti particolari. Consiste in tutte le risorse disponibili, da impiegare su tutti i parametri per *<organizzare le interazioni e le attività in modo che ciascun alunno sia costantemente o almeno molto spesso con le situazioni didattiche più feconde per lui>*.

Perrenoud " Dieci nuove competenze per insegnare"

Premessa

Appartenere ad un gruppo e creare una comunità, significa non sentirsi soli; creare uno spazio fisico e psicologico in cui ognuno possa narrarsi, ascoltare e ascoltarsi, per poter progettare esperienze concrete e finalizzate. Ogni membro del gruppo contribuisce con le proprie conoscenze, esperienze e capacità individuali allo scopo comune. Creare un gruppo e sentirsene parte integrante fornisce, ad ogni componente, un rassicurante senso di appartenenza.

"L'idea negoziata e condivisa nel gruppo è quella di una scuola d'impianto costruttivista che:

- *Ponga al centro l'alunno, persona con conoscenze e abilità pregresse che è artefice e co-costruttore del proprio processo di apprendimento;*
- *Favorisca e potenzi il lavoro cooperativo e il confronto tra pari ponendo attenzione al confronto, alla discussione e alla negoziazione dei significati;*
- *Sia attenta al valore della diversità, risorsa e non solo ostacolo per il gruppo in apprendimento;*
- *Sia incentrata sulla convinzione che tutti hanno il diritto di avere successo e sulla fiducia che tutti possono apprendere.*

[…] credere alla presenza di una molteplicità d'intelligenze induce a considerare nell'alunno l'esistenza di una pluralità di canali di apprendimento: strutture per l'accesso, l'elaborazione e la

rappresentazione della conoscenza, che come insegnanti è utile imparare a riconoscere e utilizzare. Presentare gli argomenti, i concetti sollecitando diversi canali apprenditivi, permettere agli alunni di esplorarli e sperimentarli da varie prospettive. Consentono di raggiungere un range più ampio di studenti e favoriscono una comprensione e un apprendimento più autentici e significativi per tutti."[1]

Presupposti teorici

La condivisione della pratica e di attività ludiche, realizzata nel gruppo, è finalizzata al successo formativo dei bambini e fa riferimento anche alla teoria delle intelligenze multiple di Gardner. Luigi d'Alonzo parla di clima positivo a scuola e afferma che questo aiuta ogni allievo, anche quello "difficile", a vivere la proposta formativa con impegno e fiducia. Allo stesso modo, sempre d'Alonzo, dice che un clima negativo o inadeguato può provocare atteggiamenti di chiusura e meccanismi di difesa che, naturalmente, condizionano in modo sfavorevole l'impegno nelle discipline e nell'apprendimento stesso.

"Gli elementi su cui costruire un clima di classe positivo sono i seguenti:

- *Atmosfera invitante;*
- *Atmosfera serena;*
- *Atmosfera comprensiva;*
- *Atmosfera coesa;*
- *Atmosfera di sostegno.*

L'allievo, per dare il meglio di sé, ha necessità di essere inserito in un ambiente scolastico invitante e si impegna in modo ottimale solamente se respira un clima educativo di fiducia e serenità, di accettazione e di rispetto, se le sue performance non condizionano la visione che egli ha di sé, se non teme i giudizi negativi degli altri quando si trova in difficoltà" [2]

Nel processo di apprendimento, come dice Giacomo Stella, la memorizzazione dei contenuti è una scorciatoia che non si rivela molto efficiente in quanto viene usata dagli studenti per preparare un'interrogazione quando non si è capito l'argomento. Nell'apprendimento si utilizzano due tipi di memoria: quella episodica, molto volatile, che si estingue in brevissimo tempo e quella semantica che, passando attraverso la comprensione, ha la caratteristica di conservare gli apprendimenti. Il processo d'insegnamento – apprendimento dovrebbe andare a stimolare e rinforzare l'utilizzo della memoria semantica. Per spiegare il processo che supporta un'acquisizione di contenuti durevoli Jerome Bruner utilizzava la metafora del cappotto e dell'appendiabiti. Se, infatti, si vuole appendere un cappotto ci devono essere spazi e ganci liberi altrimenti esso cade a terra. Lo stesso vale per gli apprendimenti che, se non hanno qualcosa a cui "appigliarsi", svaniscono.

"Per cambiare davvero, la scuola deve accettare l'idea che insegnare non vuol dire solo "imprimere tracce nella mente", e quindi insistere con spiegazioni frontali, ma significa promuovere processi d'apprendimento e di sviluppo di rappresentazioni, rispettando alcune semplici regole che Piaget definiva di psicogenesi e che oggi vengono definite di neuropsicologia evolutiva. Ciò si traduce in una didattica rovesciata che mette la spiegazione dell'adulto come punto di arrivo e non come punto di partenza".[3]

Il bambino, il ragazzo, l'allievo o comunque lo vogliamo chiamare deve partecipare al processo d'apprendimento, esserne protagonista. Qui si propone l'allestimento di un ambiente d'apprendimento parallelo alla classe in cui siano presenti bambini di diverse età che collaborano fra di loro sostenendosi a vicenda avendo la consapevolezza d'incontrare l'altro per partecipare insieme

---

[1] Gentili Giuseppina, *"Intelligenze multiple in classe",* Erickson, Trento, 2011, p.129 - 130

[2] D'Alonzo L., "La differenziazione didattica per l'inclusione", Erickson, Trento, 2016, p.86

[3] Stella Giacomo, "Tutta un'altra scuola", Giunti, Firenze, 2016, p.77

alla costruzione sia dei propri apprendimenti che di elaborati da utilizzare e condividere con i compagni. *"La partecipazione rappresenta non soltanto un fine ma anche un mezzo della didattica inclusiva. L'obiettivo, infatti, non è soltanto quello – già di per sé imponente – di formare cittadini capaci di essere attivi e di dare forma alla società del futuro, ma anche quello di costruire ambienti di apprendimento nei quali la partecipazione possa essere sperimentata e quindi esercitata e appresa ogni giorno"*[4]

Le stesse indicazioni ministeriali del 2012 puntano a lavorare in modo interdisciplinare "L'azione didattica non può limitarsi ad una prospettiva limitatamente disciplinare; i contenuti, proprio per abituare gli alunni a risolvere situazioni problematiche complesse e inedite, devono essere caratterizzati da maggiore trasversalità ed essere soggetti ad un'azione di ristrutturazione continua da parte dei ragazzi, facendo ricorso anche a modalità di apprendimento cooperativo e laboratoriale, capaci di trasformare la classe in una piccola comunità di apprendimento" [5]

Modalità di lavoro: Alcune delle modalità di lavoro che varranno utilizzate nel presente progetto sono quelle del peer tutoring e cooperative learning. *"L'apprendimento fra pari è rappresentato nella sua declinazione di apprendimento in gruppi cooperativi e con tutte le strategie sviluppate all'interno di questo filone per sostenere un'interdipendenza positiva che consente di valorizzare le competenze di ciascuno e una partecipazione equa. Accanto al cooperative learning, nell'ambito della didattica inclusiva il tutoring (insegnamento tra pari) riveste un ruolo interessante, perché di fatto moltiplica le possibilità di un insegnamento diretto differenziato, coinvolgendo anche i compagni/e nel ruolo d'insegnanti."* [6]

Tra le metodologie inseriamo anche l'uso di linguaggi diversi come quello iconico o teatrale, e una didattica orientata allo sviluppo e potenziamento delle intelligenze multiple. Vista l'eterogeneità del gruppo, anche in base all'età anagrafica, verranno proposte attività su più livelli di complessità che siano da stimolo per ogni alunno.

Aree d'intervento: Relazione, linguaggio – matematico ed espressivo, sviluppo delle abilità fino-motorie, sviluppo delle abilità sociali.

I contenuti sono legati agli obiettivi e alle competenze della programmazione.

Classi coinvolte:

Ad ogni incontro ruoteranno due/tre bambini di ogni classe (fino a terminare tutto il gruppo classe).

Situazioni iniziali

In tutte le classi che hanno partecipato al progetto, e che continueranno anche nel corrente anno scolastico, sono presenti alunni con caratteristiche diverse e diversi stili di apprendimento. Come già spiegato in precedenza il cuore del progetto sta nel far partecipare gruppi di bambini/ragazzi in continuità verticale, anche all'interno della stessa scuola, e soprattutto tutti i bambini delle classi aderenti che ruotano, a gruppi, su tutte le attività.

[4] Demo H., "Didattica aperta e inclusione", Erickson, Trento, 2016, p.138

[5] Indicazioni per il curricolo 2012

[6] Demo H., "Didattica aperta e inclusione", Erickson, Trento, 2016, p.141

Obiettivi generali:

- Migliorare il senso di appartenenza al gruppo;
- Incrementare il processo d'inclusione di tutti gli alunni;
- Ridurre le problematiche comportamentali;
- Aumentare la motivazione allo studio;

Competenze chiave

- Comunicazione nella madrelingua;
- competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia;
- imparare ad imparare;
- spirito d'iniziativa e imprenditorialità.

Traguardi di competenza trasversali:

- Esplorare, rappresentare e utilizzare strumenti analogici per scoprire contenuti, stimolare la curiosità e la motivazione;
- Utilizzare linguaggi diversi per esprimere se stessi e i propri stati d'animo;
- Utilizzare linguaggi diversi per "imparare ad imparare";
- Sperimentare esperienze diverse per sviluppare e/o potenziare abilità sociali indispensabili per una vita sociale gratificante;
- Osservare ed esplorare immagini e oggetti d'interesse didattico in modo autonomo e finalizzato;
- Riconoscere elementi significativi nelle varie attività proposte;
- Riflettere in modo costruttivo e metacognitivo sulle attività portate avanti.

Tempi:

novembre 2017 – maggio/giugno 2018

Luoghi

- Orto nel cortile della scuola;
- atelier di cucina alla scuola secondaria;
- uscite all'esterno;

COSTRUZIONE DI GIOCHI DIDATTICI

Dal corso
"Memo" 2015.2016

Contenuti	Competenze	Obiettivi	Metodologia	Attività
- Giorni, mesi e stagioni; - Animali e piante; - Numeri entro il 100; - Forme geometriche piane; - Costruzione di semplici frasi a partire dalle immagini; - …	- Sapersi relazionare in modo adeguato con l'ambiente fisico, i compagni e gli adulti; - Utilizzare le conoscenze apprese in un contesto e trasferirle in un altro - Utilizzare il linguaggio in modo appropriato (adeguato all'età anagrafica) per esprimere bisogni, idee, … - Realizzare produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi; - Risolvere problemi nei vari ambiti dei contenuti proposti;	- Riconoscere la ciclicità del tempo; - Discriminare il tempo meteorologico da quello cronologico; - Conoscere e riconoscere gli animali e il loro ambiente; - Conoscere e riconoscere le piante, loro caratteristiche e loro uso; - Conoscere i numeri e utilizzarli in modo corretto all'interno di semplici situazioni problematiche;	- Il materiale verrà predisposto dalle insegnanti che avranno cura di rendere accessibile tutto quello che serve ad ogni bambino; - Utilizzo di diversi linguaggi; - Peer tutoring; - …	Costruzione di giochi didattici: - Memory con immagini e parole (italiano e inglese) - Domino con immagini e parole (italiano e inglese); - Indovina chi? Con immagini - …….

LETTURA E COSTRUZIONE DI STORIE A TEMA (LAPBOOK)

Attività svolta con gli alunni 2016/2017

Il lapbook è un piano di lavoro facilmente consultabile perché raccolto all'interno di una cartelletta. "Lap" significa grembo e "to lap" significa avvolgere. Il lapbook è un misto di questi due significati. Al suo interno sono conservati piccoli librini, buste, fogli ripiegati, ruote, … come se fosse una postazione di lavoro con tanti cassetti da aprire e chiudere per ritrovare i contenuti.

Contenuti	Competenze	Obiettivi	Metodologia	Attività
- Racconti e fiabe (illustrati); - Tempi narrativi; - Tipologia di testi.	- Sapersi relazionare in modo adeguato con l'ambiente fisico, i compagni e gli adulti; - Utilizzare le conoscenze apprese in un contesto e trasferirle in un altro; - Utilizzare il linguaggio in modo appropriato (adeguato all'età ; - Condividere idee e progetti; - Scegliere insieme al gruppo le attività da svolgere; - anagrafica) per esprimere bisogni, idee; - comprendere un testo riconoscendo avvenimenti e personaggi (con i vari ruoli); - riuscire a "fare" semplici inferenze all'interno del racconto; - orientarsi a livello spazio-temporale;	- Sviluppare la motricità fine; - Potenziare la coordinazione oculo-manuale; - Potenziare i tempi di attenzione; - Saper riconoscere l'organizzazione spazio - temporale - Saper ordinare una sequenza di immagini date - Raccontare attraverso semplici frasi strutturate correttamente.	- Utilizzo di una metodologia ludico-didattica; - Peer tutoring; - Utilizzo di diversi linguaggi (iconico, grafico,…) - Utilizzo di strumenti analogici per la costruzione del prodotto finale.	- Proposta di alcuni racconti da parte delle insegnanti; - Scelta della storia da leggere da parte dei bambini; - Lettura da parte dell'insegnante o dei bambini; - Progettazione dell'attività; - Progettazione del lapbook; - Ritaglio; - Coloritura (con varie tecniche); - Costruzione di forme e raccoglitori; - …

COSTRUZIONE DI “MACCHINE” E STRUMENTI MATEMATICI

Attività svolta nell’ a.s 2015-2016

Contenuti	Competenze	Obiettivi	Metodologia	Attività
- Quantità/confronto; - Numeri; - Operazioni; - Situazioni problematiche;	- Saper confrontare quantità per utilizzarle nei vari contesti di vita; - Fare calcoli; - Operare con i numeri in modo concreto; - Utilizzare, nella vita quotidiana, le conoscenze acquisite; - Traferire le conoscenze acquisite da un contesto di vita ad un altro; - Sapersi relazionare in modo adeguato con l’ambiente fisico, i compagni e gli adulti;	- Leggere e scrivere i numeri; - Associare il numero alla quantità e viceversa; - Operare in modo corretto con i numeri; - Acquisire il concetto di operazione matematica; - Acquisire i significati delle varie operazioni; - Risolvere semplici situazioni problematiche di tipo matematico o di vita reale; - …	- Attraverso la manipolazione di materiali analogici i bambini avranno la possibilità di operare con i numeri e le operazioni in modo concreto; - Attraverso esperienze reali risolveranno semplici situazioni problematiche (costruzione di monete, realizzazione di mercatini); - …	- Costruire insieme al gruppo le macchine matematiche; - Utilizzare le macchine matematiche; - Costruzione di strumenti per facilitare il calcolo; - Associare alle macchine matematiche altri strumenti di calcolo: linea del 20, linea del 100, tavola pitagorica,; - ...

	- Utilizzare le conoscenze apprese in un contesto e trasferirle in un altro; - Utilizzare il linguaggio in modo appropriato (adeguato all'età ;			

N.B Il progetto è iniziato lo scorso anno con i laboratori verticali. Quest'anno vi si aggiungerà anche quello della costruzione di giochi didattici. Essendo un progetto sperimentale inseriamo i percorsi tenendo conto delle diverse situazioni e delle possibilità di lavoro

A cura di: Corvino Anna. Righi Samantha

LABORATORI VERTICALI

Tempi: novembre 2017 – maggio/giugno 2018
Luoghi: plesso “Palestrina” e plesso “Ferraris”/ Centro commerciale “I Portali”;
Spazi: Orto della scuola “Palestrina” e laboratorio cucina “Ferraris”;
La valutazione finale delle attività proposte avverrà attraverso l’osservazione in itinere (utilizzo di rubric di processo) e la realizzazione di cartelloni e presentazioni in formato digitale (uso rubric di prodotto).
Si prevedere la documentazione del percorso attraverso foto e filmati.

ATTIVITÀ ALL’APERTO

L’ORTO A SCUOLA

Attività svolta nell’ a.s 2016-2017

Il progetto orto è un’esperienza laboratoriale, pratica e cooperativa che coinvolge gli alunni della scuola secondaria per il terzo anno consecutivo. Il progetto si è configurato come uno dei percorsi attivati per l'a.s.2015-16 all'interno del più ampio progetto d'Istituto " Nel meraviglioso mondo delle piante dimenticate", realizzato grazie al sostegno e la collaborazione di diverse realtà presenti sul territorio (enti ed associazioni) tra cui l'Archivio storico e l'Orto botanico di Modena. Visto il riscontro positivo ottenuto sia per quanto riguarda la partecipazione dei ragazzi che la ricaduta sugli apprendimenti e le competenze acquisite, si è deciso di riproporlo anche per l'anno scolastico 2016-17 ampliandolo ed estendendo la proposta anche gli alunni delle scuole primarie.

Contenuti	Competenze	Obiettivi	Metodologia	Attività
- La natura e i suoi frutti; - I tempi della natura; - Le trasformazioni della natura; - Cambiamenti climatici; - Educazione e cura dell’ambiente; - …	- Individuare le caratteristiche della terra adatta alla semina; - Individuare l’attrezzatura più idonea all’attività da svolgere; - Ripulire e collocare l’attrezzatura	- Osservare e manipolare; - Seguire le indicazioni fornite dagli esperti; - Portare a termine il lavoro; - Acquisire la consapevolezza di poter utilizzare la	Verranno promossi il Cooperative learning e il Peer tutoring per: - Promuovere l’Apprendimento per scoperta - Sperimentare e verificare ipotesi attraverso l’osservazione diretta;	- Preparare la terra e ripulire l’orto: - Seminare; - Piantare; - Innaffiare; - Curare la crescita delle piante; - …

	negli spazi previsti; - distinguere semi e piante differenti - Collaborare - Prendere - Iniziative seguire procedure; - ...	propria forza e le proprie energie in modo positivo e costruttivo; - Conoscere le caratteristiche di alcune piante e il loro modo di nutrirsi; - Valorizzare competenze sommerse.	- Illustrare le singole fasi di lavorazione;	

Piante, prodotti dell'orto potranno essere esposti/venduti durante la festa di fine anno prevista alla scuola primaria.

LABORATORIO DI CUCINA

CUCINIAMO INSIEME

Attività svolta nell' a.s 2016-2017

Il laboratorio di cucina è un'esperienza laboratoriale che ha una lunga tradizione presso le Ferraris. Nel corso degli anni è stato allestito un laboratorio completo di ogni accessorio necessario alla realizzazione di prodotti culinari ed utilizzato anche dal Comitato genitori per la realizzazione dei laboratori pomeridiani attivi presso la scuola secondaria durante il secondo quadrimestre di ogni anno scolastico.

Si provvederà alla scelta e lettura della ricetta con i vari ingredienti e realizzazione del prodotto condiviso presso il laboratorio della "Ferraris".

Contenuti	Competenze	Obiettivi	Metodologia	Attività
- Alimenti e ingredienti per la preparazione di ricette;	- Condividere spazi e materiali; - Lavorare insieme per un obiettivo comune; - Utilizzare un linguaggio specifico; - Utilizzare gli utensili in modo adeguato; - Autonomia operativa; - Collaborare - Prendere iniziative - Seguire procedure	- Svolgere in successione tutte le fasi del lavoro/seguire la ricetta; - Controllare i tempi e i diversi tipi di cottura; - Interiorizzare i vocaboli relativi alle azioni che si svolgono in cucina (pesare, misurare, pelare, montare, salare, amalgamare, stendere, setacciare…); discriminare sapori e odori;	- Verranno promossi il Cooperative learning e il Peer tutoring per: - Promuovere la selezione e l'acquisto consapevole dei prodotti utili alla preparazione della ricetta; - Preparare il materiale occorrente; - Seguire in modo aderente le fasi descritte nella ricetta;	- Leggere attentamente la ricetta; - Scegliere gli ingredienti; - Pesare, miscelare, impastare, …; - Condividere insieme il momento dell'assaggio di quanto cucinato.

A cura di: Corvino Anna, Esposito Marta, Mazzamurro Saveria, Righi Samantha, Tufano Anna

Bibliografia

- Demo H., *"Didattica aperta e inclusione",* Erickson, Trento, 2016
- D'Alonzo L., "La differenziazione didattica per l'inclusione", Erickson, Trento, 2016
- Gentili Giuseppina, *"Intelligenze multiple in classe",* Erickson, Trento, 2011
- Perrenoud F., *"Dieci nuove competenze per insegnare",* Anicia, 2002
- Stella Giacomo, *"Tutta un'altra scuola"*, Giunti, Firenze, 2016

Documenti normativi

- Indicazioni per il curricolo 2012