

SCHEMA DELLE BUONE PRATICHE

Classi seconde Goretti

Lo Schema delle Buone Pratiche è uno strumento che facilita la progettazione, l'attuazione e la verifica di un'attività/progetto, focalizzando l'attenzione sul coinvolgimento degli alunni in ogni sua fase.

SCHEMA GENERICO	IL VOSTRO SCHEMA
Titolo dell'attività/progetto (nel titolo vengono indicati il campo di intervento, le finalità, l'obiettivo)	<u>Tra ieri e oggi i nonni tornano a scuola</u> Percorso di Cittadinanza Attiva
Durata dell'attività/progetto	Febbraio-giugno 2019
Numero degli insegnanti e alunni coinvolti	9 insegnanti 75 alunni
Come sono stati sostenuti gli eventuali costi?	Fondo d'Istituto, spese di funzionamento didattico e lavoro volontario dei docenti coinvolti.
Gli spazi e i materiali (ovvero i laboratori utilizzati per attuare i progetti, il materiale di facile consumo, beni durevoli di cui si è potuto far uso)	<u>Spazi</u> : classi, spazi comuni scolastici <u>Materiali</u> : beni durevoli: pc, fotocamera, lim; <u>materiale di facile consumo</u> : materiale di facile consumo e di riciclo, colla, forbici, cartoncini, colori, fogli, brevi video TG, fotografie, PC, LIM, proiettore, stereo, attrezzi della palestra scolastica, articoli di riviste della Lipu, nidi di uccelli, uova, casette nido di varie tipologie.
Il coinvolgimento di altri soggetti (il numero di esperti e altri istituti/organizzazioni coinvolti)	Nonni e genitori degli alunni
Come è nata l'idea dell'attività/progetto? (un fatto accaduto a scuola o visto in TV, una richiesta da parte di qualcuno, utilizzo del quadro degli indicatori, ecc)	L'idea di questo progetto si origina dalla esigenza di condividere esperienze che portano con sé valori di socialità, di condivisione, di cura di sé e dell'ambiente. Essendo il gioco un'esperienza da condividere con altri, si è pensato a ripercorrere le tappe della sua evoluzione negli ultimi anni, invitando i nonni degli alunni a raccontare i giochi che loro stessi facevano da bambini. Valorizzando alcune tradizionali esperienze di gioco, che rimandano la memoria a vissuti che hanno segnato l'infanzia di genitori e nonni, si è offerta la possibilità ai bambini di conoscere, sperimentare e riflettere su momenti ricreativi del passato che ancora oggi possono esser riproposti per la loro ricca funzione formativa.

	<p>Valorizzando l'esperienza di un nonno esperto della LIPU, gli alunni sono stati invitati ad osservare l'ambiente circostante.</p> <p>Nelle nostre città, rispetto al passato raccontato dal nonno, edifici e alberi non consentono più la nidificazione di molte specie di uccelli; gli uni per la forma, gli altri perché non potendo invecchiare, mancano di fessurazioni e buchi adeguati. La collocazione di nidi artificiali offre l'occasione agli uccelli di trattenersi e nidificare in città consentendoci di godere della loro bellezza, dei loro canti e della riduzione degli insetti a noi fastidiosi.</p> <p>In occasione della festa di fine anno si è infine deciso di dare a questo percorso formativo allargato, che ha visto la partecipazione anche dei nonni degli alunni, una anche valenza pratica.</p>
<p>Quale situazione si voleva migliorare?</p>	<p>Un tempo i bambini giocavano in modo molto diverso da come giocano oggi. Mentre i bambini di "ieri" giocavano quasi esclusivamente insieme e all'aria aperta, i bambini "di oggi" crescono spesso soli davanti alla televisione o ai videogiochi. La dimensione virtuale prende il posto della dimensione reale e la creatività lascia il posto ad immagini artificiali da memorizzare in sequenze ripetitive.</p> <p>Il progetto offre la possibilità ai bambini di conoscere e sperimentare altre forme di gioco, facendo al contempo rivivere con nostalgia alle famiglie i tempi passati.</p> <p>Inoltre, il progetto tende a facilitare la partecipazione dei bambini e delle bambine per migliorare il contesto territoriale e sociale in cui vivono.</p>
<p>Quale era l'obiettivo della attività / del progetto? (il problema viene affrontato per realizzare obiettivi specifici, per raggiungere risultati attesi concreti, valutabili)</p>	<p><u>FINALITA'</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria identità culturale attraverso l'elemento ludico tradizionale; • Conoscere il passato locale per capire l'ambiente sociale nel quale hanno vissuto i nonni e dal quale proveniamo; • Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità in cui vive; • Rivalutare il patrimonio di conoscenze di cui

	<p>gli anziani dispongono considerandolo come una straordinaria risorsa da mettere a disposizione della Comunità;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere messaggi e testi; • Vivere il gioco come creatività e apprendimento; • Comprendere e riferire il contenuto di semplici testi letti o ascoltati; • Orientarsi nello spazio vissuto utilizzando in modo appropriato gli indicatori spaziali; • Stimolare un atteggiamento di osservazione attiva, cura dell'ambiente, incoraggiare sforzi attivi e gratuiti, atti a venire incontro alle esigenze della fauna presente nel territorio; • Padroneggiare e utilizzare gli schemi motori in relazione alle variabili ambientali (spazi, attrezzi...), agli altri e ai principali indicatori spaziali (destra-sinistra, dentro-fuori...); • Acquisire autonomia e iniziativa personale partecipando attivamente al gioco, rispettando indicazioni e regole, cooperando e interagendo positivamente con gli altri.; • Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri.; • Saper condividere regole di comportamento; • Cooperare nel gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune; • Elaborare percorsi che costruiscano sana competizione e collaborazione; • Accrescere la capacità di socializzazione; • Maturare comportamenti di collaborazione nel gioco/lavoro di gruppo, per il raggiungimento di un obiettivo comune; • Aumentare il livello di penetrazione della scuola .
<p>La descrizione delle azioni intraprese e attuate per la realizzazione delle attività/del progetto (le fasi preparatorie, gli interventi, la verifica degli esiti, la valutazione dell'intervento rispetto alla situazione iniziale)</p>	<p>ATTIVITA' REALIZZATE DA CIASCUNA CLASSE SINGOLARMENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervento in classe del nonno esperto della LIPU con osservazione degli uccelli presenti nel nostro territorio e messa a dimora di casette nido nel giardino scolastico;

- Ascolto dei racconti dei nonni sui giochi di un tempo (Ogni classe ha accolto alcuni nonni)
- Ricerca di varie fonti che raccontano i momenti ludici del passato dei nonni;
- Visione fotografie e video sui giochi di un tempo in aula magna e comprensione della storia dei nonni attraverso i giochi del passato, utili per capire l'ambiente sociale nel quale hanno vissuto e dal quale noi proveniamo;
- Classificazione dei giochi e dei giocattoli secondo differenti categorie: giochi e giocattoli: giocattoli di legno, di stoffa, di sughero, di canna, di fango ecc; giochi in casa, giochi all'aperto e giochi delle feste;
- Memorizzazione di filastrocche e conte;
- Rielaborazione orale e scritta delle varie fasi e delle regole dei giochi imparati;
- Ascolto di letture di testi di diverso genere sui giochi antichi;
- Manipolazione di materiali poveri allo scopo di sviluppare la manualità e la fantasia;
- Costruzione dei giocattoli tradizionali;
- Riproduzione di giochi del passato in palestra, in giardino e in classe;
- Realizzazione di schede riassuntive sui singoli giochi regole dei giochi;
- Rappresentazione grafica di alcuni giochi e giocattoli (moscacieca, campana, cavallina...).

ATTIVITA' REALIZZATA A CLASSI APERTE

In occasione della festa di fine anno, le insegnanti hanno realizzato nel giardino della scuola un circuito di giochi di un tempo e giochi di oggi diviso in cinque postazioni (palla base, staffetta tris, gioco del fazzoletto, gioco delle bocce, palla prigioniera) presieduto dalle stesse e da eseguire in due ore.

Le classi sono state mescolate e sono state formate otto squadre identificate da magliette di colori diversi.

Tutte le squadre a rotazione hanno eseguito tutti i giochi.

	<p>La partecipazione ai giochi è stata estesa ai familiari dei bambini che a turno si sono inseriti come partecipanti nelle squadre o arbitri di gioco.</p>
<p>Come si è organizzata la classe/scuola? (quali spazi e quali tempi sono stati dedicati all'attività/progetto?)</p>	<p>Il progetto ha visto la collaborazione di tutte le docenti delle classi seconde.</p> <p>Una parte delle attività è stata eseguita per classe di riferimento, una parte delle attività è stata realizzata a classi aperte, in questo caso i bambini delle quattro classi seconde sono stati divisi in gruppi misti e le insegnanti si sono distribuite.</p>
<p>Quali strumenti metodologici sono stati utilizzati (progettazione partecipata, lavoro di gruppo, cooperative learning, ecc.)</p>	<p>Le metodologie utilizzate sono state:</p> <p>lezione frontale interattiva brainstorming circle time lavori di gruppo learning by doing</p>
<p>Quale è stato il contributo delle singole discipline?</p>	<p>ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare l'ascolto e la comprensione di testi orali "diretti", cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; - Favorire lo scambio comunicativo (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione; - Incoraggiare e stimolare la scrittura autonoma: rielaborazioni scritte, ricostruzione di sequenze, elenco delle regole di gioco. <p>SCIENZE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la fauna e la flora presente nel nostro giardino; - Conoscere caratteristiche e funzioni di materiali specifici; - Comprendere l'importanza della stagionalità nella riproduzione. - Conoscere i diversi modi di nidificare degli uccelli. <p>STORIA -:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita attraverso

	<p>I'intervista ai nonni;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare le relazioni temporali degli eventi; - Comprendere avvenimenti, fatti e fenomeni delle società . <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire, individualmente e/o in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a epoche differenti - Ascoltare registrazioni sonore per distinguere il verso delle varie specie di uccelli. <p>ARTE E IMMAGINE /TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Produrre vari lavori artistico-laboratoriali rielaborando in modo creativo le immagini con molteplici tecniche - Produrre semplici manufatti attraverso l'uso di materiali di riciclo. <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. - Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. - Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. <p>CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere, su storie e tradizioni, cercando di dare significati nuovi alla convivenza. -Elaborare percorsi che costruiscano contemporaneamente identità personale e solidarietà collettiva, sana competizione e collaborazione.
<p>Quale è stato il ruolo degli alunni? (quali compiti hanno svolto e come sono stati definiti; l'elaborazione del progetto è collettiva e</p>	<p>Gli alunni sono stati i veri protagonisti in tutte le attività. Hanno partecipato in modo attivo all'ascolto, alle conversazioni, al</p>

<p>prevede la partecipazione degli alunni, i quali devono percepire che si tiene conto delle loro osservazioni e delle loro richieste)</p>	<p>posizionamento e all'osservazione delle casette nido, alla realizzazione delle schede dei giochi, all'allestimento dello spazio per l'esecuzione in squadra dei giochi.</p>
<p>Quali abilità/conoscenze/competenze degli alunni sono state valorizzate e quali appreso ex novo nell'attuazione del progetto?</p>	<p>Abilità: Leggere, ascoltare, parlare per fare domande e rispondere. Arricchire il lessico. Scrivere semplici testi regolativi e narrativi. Osservare. Seguire una procedura. Collaborare alla realizzazione di semplici sequenze. Orientarsi nel tempo e nello spazio. Utilizzare tecniche grafico pittoriche e plastiche. Eseguire gli schemi motori di base. Eseguire attività propedeutiche ai giochi. Offrire il proprio contributo costruttivo in tutte le attività. Adempiere con responsabilità a compiti e incarichi</p> <p>Conoscenze: Lessico specifico. Ruolo e tipologia del gioco attraverso il trascorrere del tempo. Canzoni, filastrocche e conte da memorizzare. Tecniche di costruzione dei giochi e delle casette nido. Regole dei principali giochi da comprendere e memorizzare. Regole per la buona convivenza a scuola e per la partecipazione in un gruppo.</p> <p>Competenze: Comunicazione nella madre lingua, competenze sociali e civiche, spirito d'iniziativa e imprenditorialità, competenze scientifiche e tecnologiche di base, Imparare ad imparare; consapevolezza ed espressione culturale</p>
<p>Quale è stato il ruolo degli altri soggetti partecipanti all'attività/progetto?</p>	<p>Collaborazione delle famiglie e dell'esperto LIPU</p>
<p>Monitoraggio in itinere (sono stati stabiliti fin dall'inizio modalità e momenti in cui la classe, durante lo svolgimento delle attività/progetto "si ferma" per verificare come stanno procedendo le attività per far sì che "tutti siano a conoscenza di quello che si sta realizzando" e per apportare eventuali aggiustamenti? All'attività di monitoraggio partecipano anche gli alunni?)</p>	<p>Osservazione diretta dell'interesse, della partecipazione e del livello di autonomia dimostrati dal singolo alunno nello svolgimento delle attività proposte. Per il monitoraggio e per la rilevazione delle attività del progetto sono stati utilizzati: macchine fotografiche, questionari, rielaborazioni scritte sul quaderno, mappe concettuali, prodotti laboratoriali finiti.</p>

<p>Valutazione finale</p> <p>(l'obiettivo prefissato per l'attività/progetto è stato raggiunto? Sono stati individuati i punti di criticità e i punti di eccellenza del processo seguito, dei metodi adottati, dell'organizzazione delle relazioni? Sono state valutate le ricadute dell'attività/progetto sui curricoli degli alunni, sulle competenze degli insegnanti, sull'organizzazione interna della scuola, sui rapporti con altri enti e altre istituzioni? L'autovalutazione degli alunni ha analizzato: a. che cosa di ciò che hanno appreso a casa, a scuola, sui campi sportivi, da insegnanti, parenti, amici è servito loro per realizzare il progetto; b. che cosa hanno imparato di nuovo?</p>	<p>Valutazione dell'obiettivo: Gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti, i bambini hanno iniziato a giocare ai giochi di un tempo anche in maniera spontanea anche nei momenti destrutturati come la ricreazione, apprezzando i giochi semplici e di gruppo. Decisamente incrementati i comportamenti di collaborazione nel gioco/lavoro di gruppo e la consapevolezza dell'importanza del rispetto delle regole.</p> <p>Valutazione del processo: Il processo è stato valutato attraverso un monitoraggio in itinere sulla base della scansione delle diverse fasi.</p> <p>Valutazione dei metodi adottati: I metodi proposti sono stati apprezzati dagli alunni perché coinvolgenti ed inclusivi. Si evidenziano alcune <u>criticità</u> relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mancanza di spazi idonei alle attività cooperative a classi aperte; - insufficiente supporto tecnologico, mancanza sopperita con strumentazione personale di docenti. <p>Valutazione delle ricadute sui curricoli e sulle competenze dei docenti: Sviluppo delle competenze trasversali e interdisciplinari.</p> <p>Documentazione: Dossier scritto del progetto alla referente del dipartimento verticale con l'obiettivo di rendere la progettualità una buona pratica messa a disposizione dell'Istituto.</p> <p>Valutazione sull'organizzazione interna della scuola: Proficuo lavoro d'equipe tra i docenti coinvolti.</p>
<p>A conclusione del progetto c'è stata una presentazione del percorso realizzato e dei risultati ottenuti? Gli alunni sono stati coinvolti nell'attività di valutazione?</p>	<p>La festa di fine anno ha visto la conclusione del progetto attraverso la realizzazione pratica dei giochi con la presenza e la partecipazione delle famiglie.</p>
<p>La pubblicizzazione (i risultati ottenuti e il processo seguito per ottenerli vengono pubblicizzati per i destinatari interessati al problema affrontato (genitori, collegio docenti, istituti culturali, associazioni, autorità locali, ecc.? I</p>	<p>I genitori e i nonni hanno potuto assistere e partecipare ai giochi realizzati riportandone una positiva testimonianza.</p>

<p>risultati e il prodotto del progetto vengono utilizzati da parte del territorio (Ente locale, associazioni, ecc.) come contributo per risolvere il problema affrontato?)</p>	
<p>La riproducibilità dell'esperienza (la documentazione dell'esperienza viene realizzata in modo da poter essere utilizzata per riproporre altrove il progetto?)</p>	<p>Si ritiene che l'esperienza sia riproducibile dal punto di vista metodologico a prescindere dal contenuto disciplinare.</p>