



Maestra Sara Teaching in high gear

Risorse per l'insegnamento
e per l'apprendimento



Molto bene
stai ascoltando con
attenzione la maestra
e sei seduto con posto/a

Sei stato/a
gentile con una compagna

STAI URLANDO E
STAI FACENDO COSE
PERICOLOSE!
SUPER LA PROVA
DI ABILITÀ
PER NON SALTARE UN TURNO!

VAI AVANTI DI
2 CASELLE

IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

ATTIVITÀ COOPERATIVA E INTRODUTTIVA AL DEBATE

IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

Sintesi dell'attività: attraverso attività di cooperative learning gli alunni elaborano un elenco di regole "comunitarie" che ritengono essenziali nel contesto scolastico, le scrivono e le illustrano. Queste illustrazioni andranno a comporre le tessere di un gioco dell'oca (a pavimento), con relative penalità e bonus. Gli alunni progetteranno anche le "prove di abilità" che le squadre dovranno affrontare quando capiteranno sulla casella delle penalità.

Il percorso si presta ad essere realizzato all'interno di un progetto di continuità tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria. Gli alunni delle classe quarta o quinta possono occuparsi, infatti, di progettare, elaborare e condurre il gioco per gli alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia.

Obiettivo dell'attività: Individuare le regole della scuola da presentare ai bambini della scuola dell'infanzia attraverso un gioco dell'oca e illustrarle in maniera efficace

Tempi:

1° fase (introduzione e selezione individuale delle regole): 1 ora

2° fase (dibattito, votazione e selezione collettiva delle regole): 1 ora

3° fase (esemplificazione di comportamenti corretti e scorretti da inserire e rappresentazione grafica delle regole per il gioco dell'oca): 90 minuti

4° fase (progettazione delle prove di abilità): 1 ora

5° fase (preparazione e fase operativa di gioco): 2 ore

Materiali

Schede con le consegne

Fogli A4 per l'elaborazione delle regole

LIM o lavagna per proiettare elenco delle regole condivise

Fogli da disegno, fogli per plastificatrice e plastificatrice per realizzare le tessere del gioco dell'oca con i disegni degli alunni

Penne, matite colorate e pennarelli

Testo "Io e gli altri" di Anna Vivarelli ed. Piemme

Dado gigante (da acquistare o costruire)



IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA



Discipline coinvolte:

Educazione civica, Italiano, Arte

Principali contenuti disciplinari coinvolti: Concetti di "regola", "comportamento corretto", "comportamento scorretto", "comunità", "convivenza civile", "diritti", "doveri", "libertà"

Competenze

L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune, esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.

Obiettivi generali di apprendimento

E' consapevole dei valori alla base della convivenza civile e della necessità e funzione delle regole nel proprio contesto di vita.

Riflette sulle proprie azioni e sui propri comportamenti e ne coglie le conseguenze su se stesso e sugli altri; contribuisce in maniera propositiva al benessere del gruppo classe sapendo proporre regole adeguate.

Esprime il proprio punto di vista, confrontandosi con compagni ed insegnanti con argomentazioni adeguate.

Comprende che il proprio comportamento produce degli effetti nel contesto e negli spazi in cui vive la collettività e nell'ambiente in generale.

Elabora creativamente produzioni personali e autentiche per esprimersi e per rappresentare e comunicare la realtà percepita.

IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

Obiettivi specifici di apprendimento

Identificare esempi di comportamenti corretti e responsabili nei confronti dell'ambiente in cui si vive (ambiente scolastico).

Riconoscere esempi di comportamenti scorretti e non responsabili nei confronti dell'ambiente in cui si vive (ambiente scolastico).

Giustificare le scelte fatte in merito all'individuazione delle regole.

Motivare il proprio punto di vista rispetto ai valori alla base delle convivenza civile e rispetto alle conseguenze che i proprio comportamenti hanno rispetto al contesto in cui si vive.

Trovare errori nelle proprie proposte o in quelle degli altri.

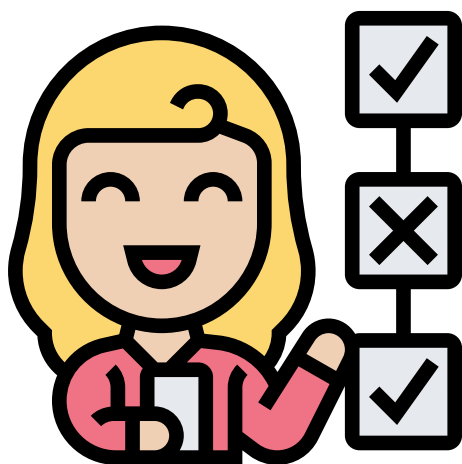
Rappresentare graficamente in maniera efficace i comportamenti corretti e scorretti individuati.



IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

Fase 1: Individuazione delle regole

- Lettura del testo **"Io e gli altri"** di **Anna Vivarelli** (capitolo "Liberi insieme agli altri") per richiamare le conoscenze sui concetti di "regola", "diritti", "doveri", rapporto tra regole e libertà all'interno di contesti di convivenza e conversazione guidata sul tema
- Conversazione guidata sul rapporto tra libertà individuale e la necessità di trovare "nello stato", nel "contratto sociale" insieme agli altri, e, quindi, nelle regole la conferma e il rafforzamento della libertà, una libertà responsabile, che si preoccupa del bene comune.
- Presentazione della situazione-problema: l'insegnante invita gli alunni a selezionare con attenzione le dieci regole, indicando quelle ritenute davvero significative rispetto al contesto scolastico; esplicita che gli alunni dovranno, in seguito, essere in grado di argomentare le proprie scelte per indicare regole prioritarie rispetto ad altre; richiede agli alunni di non confrontarsi né condividere le proprie idee con i compagni nella prima fase di lavoro individuale.
- Lavoro autonomo dello studente sulle consegna proposta: selezione individuale delle 10 regole da proporre alla classe per la discussione collettiva.



IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

SITUAZIONE PROBLEMA

Sei stato nominato tutor dei bambini di 5 anni della scuola dell'Infanzia, che affronteranno il prossimo anno l'ingresso nella scuola primaria. I bambini non conoscono ancora le regole della scuola da rispettare.

Per fare in modo che le imparino in maniera giocosa devi **progettare un gioco dell'oca che rispetti i requisiti forniti:**

- devi produrre, a livello individuale, un elenco di almeno 10 regole della scuola, che ritieni sia importante rispettare per vivere bene nel contesto scolastico, rispettando gli altri, gli insegnanti e la scuola stessa;
- devi confrontarti con i compagni di classe, giustificando le tue scelte, per individuare, 5 regole condivise (quelle che secondo tutti sono le più importanti, tra quelle che avete individuato) che, una volta selezionate, possano essere inserite nel gioco dell'oca;
- devi illustrare esempi di comportamenti corretti/scorretti (almeno 5) rispetto alle regole individuate, con disegni ed una breve didascalia. I disegni devono essere chiari e comprensibili dai bambini, che non sanno ancora leggere. La didascalia sarà letta da voi o dall'insegnante ai bambini dell'infanzia, ma deve avere un linguaggio semplice e chiaro, adatto ai bambini di 5 anni. Questi disegni saranno le carte "imprevisti" da inserire all'interno del gioco dell'oca con relativi elementi di penalità/punteggio nel gioco.

IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA



Le 10 regole per me più importanti per vivere bene a scuola, rispettando gli altri, gli insegnanti e la scuola stessa sono:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Nome e cognome alunno: _____

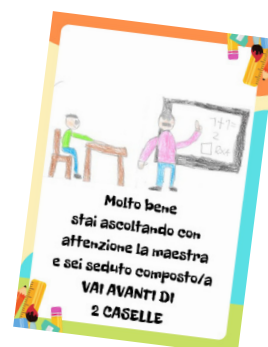
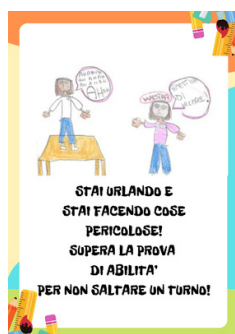
IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

Fase 2: Dibattito, argomentazione e stesura di regole condivise

- Discussione collettiva del lavoro in piccoli gruppi: gli studenti presentano oralmente le proprie opinioni e argomentano le proprie scelte, quindi si procede alle votazioni per elaborare elenco di 5 regole condivise, selezionate tra quelle proposte. L'insegnante invita ciascuno degli alunni a leggere le proprie regole in ordine di priorità e, per ogni regola, a fornire argomenti a sostegno dell'inserimento della regola nell'elenco comune, per poi procedere quindi alla votazione. L'insegnante lascia che gli alunni prenotino liberamente il proprio turno di parola, per fare in modo di dare ai più timidi il tempo di "prendere coraggio" per esporsi. Tuttavia, sollecita l'intervento di chi non si è fatto avanti spontaneamente.
- Elaborazione di un elenco di cinque regole per ogni gruppo
- Condivisione con la classe degli elenchi dei gruppi: si confrontano gli elenchi per arrivare ad un unico elenco condiviso.

Fase 3: Rappresentazione grafica di comportamenti corretti e scorretti da inserire nel gioco dell'oca

- Rilettura collettiva dell'elenco delle regole condivise.
- Lavoro autonomo dello studente: individuazione di 5 comportamenti corretti e scorretti esemplificativi delle regole selezionate e illustrazione per mezzo di disegni dei comportamenti individuati
- Commento ai disegni: giustificazione individuale delle scelte rappresentative



IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA



Le 5 regole importanti per tutti i componenti del gruppo sono:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Firme

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO SCORRETTO



**Torna indietro di
due caselle**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO SCORRETTO



**Stai fermo un
turno**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO SCORRETTO



**Torna indietro di
una casella**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO SCORRETTO



**Supera la prova di
abilità, altrimenti
resti fermo un giro**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO SCORRETTO



**Supera la prova di
abilità, altrimenti
resti fermo un giro**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO CORRETTO



Vai avanti di una casella

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO CORRETTO



Vai avanti di tre caselle

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO CORRETTO



**Ritira il dado per
un turno
aggiuntivo**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO CORRETTO



**Supera la prova di
abilità per andare
avanti di due caselle**

ILLUSTRA E SCRIVI UN COMPORTAMENTO CORRETTO



**Supera la prova di
abilità per andare
avanti di una casella**

IL GIOCO DELL'OCA DELLE REGOLE A SCUOLA

Fase 4: Preparazione delle prove di abilità

- Divisi in gruppi gli alunni pensano quattro prove di abilità da proporre (per le caselle che lo prevedono)
- I gruppi nominano un portavoce che presenterà alla classe le prove di abilità proposte dal proprio gruppo.
- Si procede alla votazione per scegliere le quattro prove definitive. Ogni gruppo non può votare le proprie prove.
- Si conclude stabilendo le quattro prove di abilità definitive.

Fase 5: Preparazione del gioco

- Stampare le regole disegnate dagli alunni e plastificarle per creare le caselle.
- Disegnare sul pavimento un percorso per il gioco dell'oca e poggiare le "caselle" con le regole disegnate
- Definire gli spazi necessari per le prove di abilità e verificare di avere a disposizione gli eventuali materiali necessari
- Assegnare ad alcuni alunni il compito di spiegare le regole del gioco ai piccoli; assegnare il ruolo di "lettori" delle regole; assegnare il ruolo di arbitri; assegnare il ruolo di "raccoglitori di dado".
- Giocare!



VALUTAZIONE

Definizione dei livelli

Livello	Definizione	Come l'allievo sa usare le proprie risorse in situazione	Profilo
Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.	Risolve in modo autonomo problemi che richiedono scelte molteplici e non banali, in situazioni mai viste prima nella didattica. Sa argomentare efficacemente e consapevolmente le proprie scelte e opinioni. Dimostra buone strutture di interpretazione, azione, autoregolazione.	Competente con originalità e padronanza
Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e abilità acquisite.	Risolve in modo autonomo problemi che richiedono di scegliere le risorse da utilizzare nel bagaglio di quelle possedute, in situazioni mai viste prima in quella forma nella didattica. Dimostra buone strutture di interpretazione e di azione, ma non di autoregolazione (non sa giustificare il perché delle proprie scelte).	Competente
Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	Risolve in modo autonomo problemi puramente esecutivi, anche in situazioni non perfettamente analoghe a quelle didattiche. Dimostra buone strutture di azione, ma non di interpretazione (non sa cogliere quali risorse sono necessarie per risolvere il problema), né di autoregolazione (non sa giustificare il perché delle proprie scelte).	Esecutore autonomo
Iniziale	L'alunno/a se opportunamente guidato/a svolge compiti semplici in situazioni note.	Risolve problemi puramente esecutivi (che richiedono solo di applicare, non di scegliere), solo se guidato, anche se in situazioni note.	Esecutore non autonomo

RUBRICA VALUTATIVA PER LE FASI 1 E 2

Strutture di interpretazione, azione e autoregolazione	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
STRUTTURE DI INTERPRETAZIONE	<p>Anche se guidato manifesta difficoltà a selezionare in modo puntuale e significativo e regole più importanti del vivere a scuola.</p>	<p>Manifesta difficoltà a selezionare in modo puntuale e significativo e regole più importanti del vivere a scuola. Tende a selezionare regole non significative</p>	<p>Seleziona in modo abbastanza puntuale le regole più importanti del vivere a scuola, anche se in modo non esaustivo. Tende a selezionare regole non sempre significative.</p>	<p>Seleziona in modo puntuale e significativo le regole più importanti del vivere a scuola.</p>
STRUTTURE DI AZIONE	<p>Solo se guidato produce un elenco chiaro ed esaustivo delle regole più importanti del vivere a scuola. Riesce ad individuarne meno di 5. Solo se guidato riesce a trovare esempi di comportamenti corretti e scorretti nel contesto scolastico da illustrare. Solo se guidato riassume nella discussione orale le proprie idee in maniera efficace e coerente.</p>	<p>Produce un elenco incompleto e non sempre pertinente delle regole più importanti del vivere a scuola. Riesce ad individuarne almeno 5. Trova 1 o 2 esempi di comportamenti corretti e scorretti nel contesto scolastico da illustrare. Riassume nella discussione orale le proprie idee in maniera poco efficace e coerente.</p>	<p>Produce un elenco chiaro ma non esaustivo delle regole più importanti del vivere a scuola. Riesce ad individuarne da 6 a 9. Trova 3 o 4 esempi di comportamenti corretti e scorretti nel contesto scolastico da illustrare. Riassume nella discussione orale le proprie idee in maniera abbastanza efficace e coerente.</p>	<p>Produce un elenco chiaro ed esaustivo delle regole più importanti del vivere a scuola. Riesce ad individuarne 10. Trova 5 esempi di comportamenti corretti e scorretti nel contesto scolastico da illustrare. Riassume nella discussione orale le proprie idee in maniera efficace e coerente.</p>
STRUTTURE DI AUTOREGOLAZIONE	<p>Anche se guidato manifesta difficoltà a chiarificare le strategie che ha adottato per selezionare le regole più importanti e motivare le scelte fatte.</p>	<p>Manifesta difficoltà a chiarificare le strategie che ha adottato per selezionare le regole più importanti e motivare le scelte fatte.</p>	<p>Chiarifica in modo abbastanza esaustivo ed efficace le strategie che ha adottato per selezionare le regole più importanti. Motiva in modo abbastanza coerente le scelte fatte.</p>	<p>Chiarifica in modo esaustivo ed efficace le strategie che ha adottato per selezionare le regole più importanti. Motiva in modo coerente le scelte fatte.</p>

RUBRICA VALUTATIVA PER LA FASE 3

Strutture di interpretazione, azione e autoregolazione	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
STRUTTURE DI INTERPRETAZIONE	Anche se guidato manifesta difficoltà a selezionare gli elementi più significativi per rappresentare graficamente in maniera efficace e comprensibile la regola	Manifesta difficoltà a selezionare in modo puntuale gli elementi più significativi per rappresentare graficamente in maniera efficace e comprensibile la regola	Seleziona in modo abbastanza puntuale gli elementi più significativi per rappresentare graficamente in maniera efficace e comprensibile la regola	Seleziona in modo puntuale gli elementi più significativi per rappresentare graficamente in maniera efficace e comprensibile la regola
STRUTTURE DI AZIONE	Solo se guidato riesce a rappresentare la regola in maniera adeguatamente efficace e chiara.	Rappresenta graficamente in maniera sufficientemente efficace e chiara la regola, manifestando difficoltà nella cura dei dettagli e della forma dell'elaborato.	Rappresenta graficamente in maniera abbastanza efficace e chiara la regola, curando in maniera adeguata la forma del proprio elaborato.	Rappresenta graficamente in maniera efficace e chiara la regola, curando i dettagli e la forma del proprio elaborato.
STRUTTURE DI AUTOREGOLAZIONE	Anche se guidato manifesta difficoltà a chiarificare le strategie che ha adottato per rappresentare la regola.	Manifesta difficoltà a chiarificare le strategie che ha adottato per rappresentare la regola.	Chiarifica in modo abbastanza esaustivo ed efficace le strategie che ha adottato per rappresentare la regola.	Chiarifica in modo esaustivo ed efficace le strategie che ha adottato per rappresentare la regola.

VALUTAZIONE

NOME E COGNOME: _____ DATA: _____

Competenza	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato

TERMS OF USE

By downloading this electronic file you agree to the following terms of use:
this product is for single classroom use ONLY.

This product may not be copied, edited or resold in any form without permission from the author.

Violations are subject to penalties of the Digital Millenium Copyright Act

Please e-mail me with any questions about the use of this product: teachinginhighgear@gmail.com

CREDITS

Competenze
chiave europee
2018



Indicazioni
Nazionali
2012



ABOUT ME



Mi puoi trovare
anche qui



Mi chiamo Sara Picco. Vivo a Torino.

Insegno con entusiasmo e passione nella scuola primaria dal 2014. Sono un po' nerd, mi piace armeggiare con la tecnologia, costruire, progettare ed aggiustare cose.

Mi piace molto anche leggere, adoro la musica, sono una persona molto curiosa e mi faccio prendere facilmente da mille interessi.

Sono fermamente convinta che un'insegnante debba tenersi sempre aggiornato e in formazione continua. Io sono sempre alla ricerca di input

e sto cercando di raccogliere idee, stimoli, strategie in un sito, che spero possa essere utile anche ad altri docenti:

www.teachinginhighgear.com

"Teaching in high gear" per me significa "insegnare con una marcia in più". Mi piace, inoltre, l'idea che "gear" significhi anche "ingranaggio".

Credo che la testa di un docente debba, infatti, essere sempre in funzione, con ingranaggi che si muovono continuamente.

Mi piace l'idea di condividere idee e confrontarmi con una comunità di insegnanti, perché ritengo sempre il confronto arricchente e stimolante.

Grazie per aver scaricato il mio materiale! Spero possa esserti utile.

Puoi mandarmi domande, stimoli e feedback qui:

teachinginhighgear@gmail.com