

Abacadabra, un colpo di bacchetta ed ecco una classe che nessuno si aspetta!



Italiano, Matematica, Sviluppo personale, Pensiero riflessivo e critico, Pensiero artistico, Tecnologie e media

Il ciclo

Alberto Zumstein, Laura Testoni, Tanya Boila

Il progetto nasce dal bisogno degli allievi di sentirsi parte del sistema classe. La situazione problema consiste nel realizzare un film magico. I bambini abracadabrano con competenze trasversali e didattica interdisciplinare. Sim salabimano diversi ruoli. Le parole magiche sono: sorpresa, emozione, scoperta di sé e dell'altro, coraggio, autocritica e sentimento di appartenenza. Apriti sesamo!

Periodo (settimane, mesi)	Competenze mirate tratte dal PdS (disciplinari, trasversali, contesti FG)	Situazioni di apprendimento proposte (compiti di realtà/autentici, situazioni problema)	Discipline coinvolte	Risultati attesi (evidenze di apprendimento, prodotti degli allievi ecc.)	Metodologie (approcci didattici, strumenti operativi ecc.)	Strumenti valutativi
Ottobre	<p>Competenze disciplinari <i>Matematica</i>: Interpretare e riflettere su un procedimento o un risultato, proprio o altrui, ricorrendo alla stima o al calcolo, e tenendo in considerazione le condizioni della situazione affrontata (PdS, p. 151).</p> <p>Competenze trasversali <i>Sviluppo personale</i>: In situazioni strutturate rispetta regole, esigenze, diversità e sentimenti degli altri (PdS, p. 31).</p>	<p>Riflettere e dedurre il procedimento logico che sta alla base di un gioco magico matematico presentato.</p> <p>Definire le regole fondamentali per la presentazione di uno spettacolo di magia.</p>	<p>Matematica</p> <p>Competenze trasversali (Sviluppo personale)</p>	<p>– Somma magica in modo ripetitivo.</p> <p>– Scoprire tutti insieme come raggiungere il risultato in maniera sicura.</p> <p>– Ipotizzare, verificare e correggere procedimenti.</p> <p>– Confronto tra due spettacoli ben/mal costruito.</p> <p>– Punti di forza e i punti di criticità emersi.</p>	<p>Problem solving collaborativo.</p> <p>Metodo misto - differenza in rapporto alle competenze individuali e basato sulla creatività individuale.</p>	<p>Valutazione fra pari.</p>

<p>Novembre - dicembre</p>	<p>Competenze disciplinari <i>Matematica:</i> Esaminare se le rappresentazioni proprie o altrui di un procedimento o di un risultato illustrano efficacemente la situazione e sono utilizzate correttamente (<i>PdS, p.151</i>).</p> <p>Competenze trasversali <i>Sviluppo personale:</i> Riesce a monitorare le principali fasi della propria azione integrando suggerimenti ed errori (<i>PdS, p. 31</i>).</p>	<p>Scoprire l'idea matematica sottostante un gioco, per poi ricostruirlo e presentarlo.</p> <p>Presentazione di un proprio gioco di magia, integrando i feedback dati ai lavori precedenti.</p>	<p>Matematica</p> <p>Competenze trasversali (Sviluppo personale)</p>	<p>– Trovare il procedimento matematico corretto e applicarlo con sicurezza. – Applicare strategie legate ai fatti numerici per calcolare velocemente.</p> <p>– Scegliere, preparare e presentare un gioco di magia alla classe. – Ascoltare i feedback dati ai compagni e applicarli nella propria esibizione.</p>	<p>Problem solving.</p>	<p>Valutazione dei docenti.</p>
<p>Gennaio</p>	<p>Competenze trasversali <i>Collaborazione:</i> Nell'organizzazione del lavoro cooperativo fornisce il suo contributo (ruoli, compiti, modalità, ecc.) in modo complementare al gruppo (<i>PdS, p. 33</i>).</p>	<p>Scegliere e sperimentare i trucchi di magia che sono piaciuti maggiormente. A turno si diventa allievo e insegnante.</p>	<p>Competenze trasversali (Collaborazione)</p>	<p>Scegliere i trucchi preferiti ed apprendere da compagni e docenti a piccoli gruppi.</p> <p>Insegnare i propri trucchi a compagni e docenti.</p>	<p>Peer tutoring.</p>	<p>Autovalutazione della riuscita del gioco.</p>
<p>Febbraio</p>	<p>Competenze disciplinari <i>Italiano:</i> Comporre testi scritti dimostrando consapevolezza riguardo agli scopi, alle differenti funzioni comunicative e all'importanza della pianificazione (<i>PdS, p. 104</i>).</p>	<p>Comporre a piccoli gruppi il testo di uno spettacolo di magia.</p>	<p>Italiano</p>	<p>Strutturare un testo in previsione della sua presentazione orale.</p> <p>Alternare la produzione orale alla stesura del testo.</p>	<p>Peer tutoring.</p>	<p>Autovalutazione dell'efficacia del proprio testo.</p>
<p>Marzo - aprile</p>	<p>Competenze disciplinari <i>Italiano:</i> Ricorrere alla mimica e all'intonazione per trasmettere significati impliciti ed espliciti (<i>PdS, p.102</i>).</p> <p>Competenze trasversali <i>Comunicazione:</i> Tiene conto autonomamente dei vincoli e delle risorse del contesto nell'azione comunicativa (<i>PdS, p.35</i>).</p>	<p>Lavoro teatrale sulla presentazione di ogni gruppo.</p> <p>Integrare le indicazioni date dopo ogni presentazione.</p>	<p>Italiano</p> <p>Competenze trasversali (comunicazione)</p>	<p>Congruenza tra messaggio verbale e non verbale.</p> <p>Partecipare ai feedback ai compagni.</p>	<p>Didattica laboratoriale.</p>	<p>Valutazione fra pari. Valutazione dei docenti.</p>
<p>Maggio</p>	<p>Contesti di formazione generale <i>Tecnologie e media:</i> utilizzazione attiva dei mezzi di comunicazione digitali e informatici (<i>PdS, p.45</i>).</p>	<p>Utilizzare tutti i mezzi necessari alla produzione di un film (microfoni, videocamera, greenscreen, ...).</p>	<p>Contesti di formazione generale (tecnologie e media)</p>	<p>Autonomia nell'utilizzare i vari mezzi tecnologici.</p>	<p>Didattica da frontale a laboratoriale.</p>	<p>Valutazione da parte del docente.</p>

Giugno	Competenze disciplinari <i>Area motorica:</i> Ambito sociomotorio-dimensione espressiva: esibirsi in uno spettacolo o in una produzione di gruppo di fronte a un pubblico (<i>PdS, p.253</i>).	Presentare uno spettacolo di magia davanti ad un'altra classe.	Educazione fisica (dimensione espressiva)	Vivere le emozioni che scaturiscono dallo spettacolo.	Applausi.
--------	--	--	---	---	-----------

Descrizione dell'esperienza

Il progetto si inserisce in un percorso ampio che ha avuto inizio in terza elementare concernente il clima di classe. All'inizio la classe era molto conflittuale, emergevano sottogruppi, litigi ed esclusioni frequenti, che a volte sfociavano nello scontro fisico. Il senso di appartenenza era legato ai 5 comuni di provenienza e non alla classe. Tutto questo contesto diminuiva la disponibilità ad apprendere.

La complessità del "sistema vivente classe" ha richiesto di sviluppare più tematiche.

Il progetto precedente (amico segreto, 4° elementare) aveva ritualizzato due ore del venerdì pomeriggio, in cui i bambini avevano imparato a prendersi cura di sé e degli altri. Ad inizio anno ne sentivano la mancanza. L'evoluzione delle dinamiche relazionali richiedeva un nuovo progetto. Lo sfondo integratore di Hogwarts ci ha chiamati a diventare dei maghi pure noi.

A progetto ancora in corso possiamo affermare che la motivazione è molto elevata e i bambini hanno preso l'impegno con costanza e giocosa serietà, dando valore all'allenamento necessario. Si sono allargati i legami e sono nate nuove amicizie, grazie alla (ri)scoperta di sé e degli altri. Questo progetto ha dato la possibilità ai bambini di essere più completi, integrando sfaccettature che la didattica classica non mette in luce.

Siamo consapevoli che questi punti non sono esaustivi rispetto alla complessità del percorso effettuato.