

...in classe, nell'aula di arti plastiche, in palestra. Il grande gioco di società



Educazione fisica, Educazione alle arti plastiche, Italiano
Il ciclo
Valeria Beltraminelli

Questo progetto pluridisciplinare ha lo scopo di sviluppare la competenza trasversale della Collaborazione. Nella classe degli allievi di terza sono stati introdotti i giochi di società che i bambini hanno iniziato a scoprire. Spesso questi giochi vengono svolti in piccoli gruppi e abbiamo quindi pensato che sarebbe stato bello crearne uno gigante, affinché tutta la classe potesse giocarvi contemporaneamente.

Articolazione operativa

Incipit

Introduzione della situazione problema mediante discussione generale sulle modalità di lavoro incentrato sulla collaborazione interdisciplinare.

Svolgimento e realizzazione

Il percorso è svolto in palestra, nell'aula di classe, come pure in quella di Arti plastiche.

I bambini sono dapprima invitati ad abbozzare a gruppi autonomamente una possibile base di gioco e le relative regole. In seguito, dopo la condivisione e la discussione generale, ha inizio la fase di progettazione. In questa fase viene scelto il gioco da adattare e si definiscono delle regole specifiche e attuabili. I colori selezionati per la pittura delle caselle sono riferiti alle varie postazioni corrispondenti che verranno poi svolte praticamente. In seguito, in palestra, gli allievi dovranno trovare attività motorie che favoriscano la collaborazione e a Italiano scrivere le regole delle attività e le regole del gioco completo.

Infine gli allievi avranno la possibilità di svolgere il loro gioco in palestra.

Riflessione

Durante tutto l'itinerario gli allievi sono stimolati ad un confronto continuo con lo scopo di riflettere sulle scelte operate dai vari gruppi, sulle strategie adottate e sugli indicatori da osservare.

Traguardi di apprendimento

Con pressione temporale essere in grado di cooperare con singoli compagni attraverso piccolo materiale o in assenza di materiale, con o senza contatto fisico (*PdS, p.257, tab.51*).

Competenza trasversale focus: Collaborazione; Pensiero riflessivo e critico; Pensiero creativo.

Contesto di Formazione generale focus: Vivere assieme ed educazione alla cittadinanza.

Situazione problema

In classe giochiamo spesso a dei giochi di società a piccoli gruppi. Collaborando riusciamo a modificare e adattare un gioco di società per far giocare tutta la classe assieme sia in aula sia in palestra ed eventualmente all'esterno?

Quadro organizzativo

Durata: 30UD ca.

Spazi e materiali: l'itinerario si svolge in classe, nell'aula di Arti plastiche e in palestra dove sono organizzate postazioni sia ai banchi sia al suolo. I materiali utilizzati in classe sono: fogli, colori e la lavagna. Nell'aula di Arti plastiche la grande tela sulla quale si pitturano e disegnano le figure, in palestra tutto il materiale.

Valutazione

Valutazione del docente

La valutazione di carattere formativo è condotta dal docente e si basa sull'osservazione del lavoro all'interno dei gruppi e sulle eventuali difficoltà incontrate. Gli indicatori riguardano le capacità degli allievi di riuscire a collaborare.

Autovalutazione

In aggiunta alla valutazione del docente c'è una scheda di autovalutazione sulla quale l'allievo dà un giudizio sull'operato del gruppo e sulla propria collaborazione all'interno dello stesso.

Valutazione tra pari

Gli indicatori sulle tabelle di valutazione tra pari sono definiti dagli allievi e proposti durante il gioco stesso. La classe è divisa a squadre le quali si valutano a vicenda: ogni squadra esprime una valutazione comune nei confronti di una squadra predefinita.



Narrazione dell'esperienza

PRIMA FASE: introduzione

Dapprima ho trovato un docente titolare disposto a collaborare in questo itinerario interdisciplinare. Insieme abbiamo esaminato la pianificazione annuale della classe nell'intento di cogliere un argomento che ci aiutasse a coinvolgere tutti gli allievi in un progetto comune, inteso a sviluppare la competenza trasversale Collaborazione.

L'ispirazione principale è nata dal fatto che in classe vi erano diversi giochi di società, che gli allievi scoprivano giocandoci a gruppetti, per poi presentarli a tutta la classe. Da qui è quindi nata l'idea di crearne uno gigante, affinché tutti i bambini potessero giocare contemporaneamente e addirittura in luoghi differenti (classe, esterno e palestra).

Prima di iniziare l'itinerario, assieme al docente titolare, abbiamo presentato a tutta la classe, con parole semplici, il progetto inteso a valorizzare la competenza della Collaborazione.

I bambini sono stati stimolati a discutere sul significato della parola Collaborazione, sulla sua realizzazione pratica e sull'importanza della sua applicazione nelle attività di gruppo.

SECONDA FASE: scelta e realizzazione del gioco di società

Con il maestro Riccardo, docente titolare, abbiamo esposto a tutta la classe l'intenzione dell'itinerario definitivo e scelto insieme ai bambini il gioco di società che meglio si sarebbe adattato alla nostra situazione problema, ovvero "il gioco della scala" (con alcune varianti prese dal gioco dell'oca).

In classe i bambini, a gruppetti, sono stati invitati ad abbozzare autonomamente una possibile base di gioco e a discutere relative regole attuabili.

Nell'aula di Arti plastiche, con il prezioso aiuto della maestra Loredana, gli allievi hanno pitturato su di una tela la base del gioco, frutto dell'unione delle bozze discusse e disegnate su carta.

In palestra, sempre a gruppi, stabilendo relazioni di accordo e sostegno reciproco, hanno pensato e sperimentato delle possibili attività per le cinque singole postazioni (gialla, rossa, blu, verde e bianca) del gioco, riferite alla competenza trasversale. Dopodiché nell'ambito del testo regolativo con il docente titolare, essi hanno scritto le regole delle varie attività motorie create e del gioco finale.

TERZA FASE: fase finale dell'itinerario

Gli allievi giocano al gioco di società e si auto-valutano tra gruppi. Dopo aver scelto tutti insieme le cinque postazioni di attività collaborative, gli allievi, a squadre, partecipano al gioco da loro creato sulla base delle regole prestabilite in classe.

È possibile valutare la Collaborazione grazie alle schede di valutazione pensate e create dai gruppi.

Svolgimento del gioco

Le squadre si mettono d'accordo su chi valuta chi (due squadre giocano e due valutano) e si suddividono quindi ai posti di partenza.

Un allievo per squadra tira il dado e avanza la propria pedina del numero di caselle corrispondente. Se si arriva su una casella rossa, verde, blu o gialla gli allievi si recano alla postazione corrispondente ed effettuano l'esercizio proposto (per es. fare un breve tragitto spostandosi soltanto all'interno di due cerchi). Se si arriva su una casella bianca devono pescare una carta bianca, leggere il compito assegnato e svolgerlo (per es. spostarsi seduti in colonna attaccandosi alle caviglie del compagno che sta dietro). Nel caso in cui si arrivi su una casella speciale sulla quale inizia un disegno che "sale" si salirà fin dove esso termina. Al contrario se si arriva su una casella dove vi è un disegno che "scende" si scenderà fin dove esso ci porta.

Terminata l'attività vi è il cambio con la squadra che ha valutato, la quale andrà a lanciare i dadi, mentre la squadra che ha giocato andrà a valutare.

Vince la squadra che arriva prima alla casella 49.

