

Manifestazioni finali CORSI PON 2018

Modulo “PAESE CHE VAI ..GIOCO CHE TROVI”

"Giochiamo anche noi come e con i rioni dei nostri nonni"

Questo momento ha permesso ai ragazzi di dimostrare quanto è stato coinvolgente ricercare, strutturare, ma soprattutto giocare "ai giochi di una volta".

Nella prima parte dell'incontro, si sono avvicinati tutti gli alunni nelle evoluzioni propedeutiche che ci hanno portato a svolgere i giochi del passato; la seconda parte ha visto giocare sul campo anche i genitori che coinvolti hanno rimembrato praticamente i giochi della loro infanzia, ormai, quasi scomparsi tra i loro figli.

Le attività svolte durante il percorso con le costruzioni dei piccoli giochi/attrezzi tradizionali saranno oggetto e materiale di una proposta dimostrativa, insieme agli alunni, di giochi tradizionali di gruppo, tipo Bandiera, Palla prigioniera, Tiro alla fune, Corsa con sacchi. Il progetto in questa attività conclusiva previsto anche “Le Olimpiadi del gioco tradizionale”. I ragazzi facenti parti di più squadre (ognuna di queste rappresenterà un rione del paese) giocheranno a diversi giochi tradizionali nell'intento di divertirsi e poi portare a casa il titolo di “Campioni di giochi di strada”.

Dalla escursione in Gravina, luogo preferito per i giochi di una volta, e quindi dall'osservazione attenta dei ragazzi di un albero sradicato dall'alluvione che colpì profondamente il nostro paese 5 anni fa, e dalla presenza di una scultura naturale di un volto nella roccia è nata l'idea di trasferire agli altri le emozioni provate in questi scenari rari. Sotto la guida della Prof.ssa Bonelli, della Maestra Bozza C. e del Prof. Negro questi ragazzi anche attraverso il gioco di una volta hanno stimolato tutta la cittadinanza attiva attraverso una Mostra Pittorica ed inaugurazione della stessa.

(diretta facebook: <https://www.facebook.com/piazzanews.it/videos/2085238694819772/>)

Figura aggiuntiva Modulo “Paese che vai...gioco che trovi”

In accordo con l'esperto, prof. Negro, è stato somministrato ad alcuni alunni un questionario per conoscere le loro modalità di gioco e confrontarle con quelle del passato. Ci si è soffermati sui luoghi visitati durante l'escursione in gravina, dalla quale è scaturita l'idea di presentare una mostra (8 giugno) e lanciare uno slogan pubblicitario per Ginosa.

Modulo “Dai sapori della nostra terra.....”:

Come prodotto finale i ragazzi hanno raccolto i prodotti dell'orto scolastico con preparazione e degustazione dei prodotti ottenuti. Con il basilico hanno preparato a scuola il pesto. Il panino con pesto e scaglie di parmigiano DOP. Le fragole le hanno mangiate a pezzi con yogurt bianco magro. I ragazzi hanno partecipato attivamente e con molto entusiasmo. E' stato svolto un test finale per la verifica di alcune abilità acquisite durante le varie lezioni del corso per valutarne la ricaduta sugli allievi. Si è proceduto alla raccolta e alla trasformazione di alcuni prodotti dell'orto scolastico che sono stati successivamente degustati. Gli allievi hanno partecipato con entusiasmo.

Figura aggiuntiva Modulo “DAI SAPORI DELLA NOSTRA TERRA AL CONSUMO CONSAPEVOLE DI CIBI BIOLOGICI”

In accordo con l'esperto, prof. Partemi, è stata data una connotazione culturale all'ora svolta singolarmente dagli alunni trattando il tema “L'ulivo e l'olio nel mito, nella storia e nelle religioni”; la scelta ha suscitato grande interesse.

Modulo “La Famiglia si cura”:

E' stato somministrato un questionario finale a risposta multipla a tutti i corsisti. Sono state formulate 10 domande che hanno coperto gli argomenti trattati durante il corso. Risultato questionario 22 corsisti.

Modulo “Acqua... Amica”

Entrati nello spogliatoio, i bambini hanno indossato il costume e, in modo ordinato, sono entrati in vasca, hanno lasciato gli accappatoi in modo graduale, sono entrati in piscina.

La quindicesima lezione è stata indirizzata alla verifica, ma con una interpretazione che la vede come parte integrante del processo globale dell'apprendimento.

Questa ha previsto l'esecuzione di staffette tra due squadre di pari livello che hanno permesso di osservare l'avvenuta acquisizione delle abilità su cui si è lavorato.

In questa fase è stato possibile verificare l'acquisizione degli obiettivi programmati.

Tutto è svolto in forma giocosa, coinvolgente, in modo che anche i bambini più timidi sono stati stimolati a lanciarsi insieme al gruppo, nell'esecuzione degli esercizi.

Sono stati riproposti gli esercizi e i giochi con piccoli gruppetti per stimolare il confronto tra loro, con l'utilizzo di materassini, dello scivolo, salti e tuffi dal bordo per far verificare l'apnea, il controllo respiratorio, la nuotata senza l'ausilio di materiali galleggianti.

Senza l'utilizzo di materiali galleggianti, sono stati proposti serie di esercizi di spostamento, di propulsione parziale e totale per verificare l'equilibrio e gli spostamenti: del “cagnolino”, del “missile” con le braccia distese avanti, per verificare gli spostamenti in acqua e il galleggiamento.

La seconda parte è stata dedicata alla partita di acquagol creando due squadre miste di pari livello, il confronto competitivo ha suscitato molta euforia tra i bambini.

La totalità dei bambini ha raggiunto gli obiettivi didattici proposti.

Tutto si è svolto in grande serenità ed entusiasmo, nessuno dei bambini ha avvertito insicurezza.

Anche l'autonomia personale è stata raggiunta da tutti i bambini.

A tutti gli atleti è stata consegnata una medaglia offerta dalla società Icos sporting club per l'impegno dimostrato e foto di gruppo con il sottoscritto, con il tutor e la figura aggiuntiva.

Le attività si sono concluse alle ore 17.00.

Modulo: “Chi ha paura della Matematica?”

L'Accoglienza degli alunni ha previsto la presentazione reciproca, la presentazione del modulo 'Chi ha paura della matematica?', illustrazione delle varie fasi del progetto e della modalità ludica e giocosa di svolgimento.

Successivamente sono stati svolti semplici esercizi e giochi matematici di numerazione, di schieramento e di spostamento nello spazio. Sono stati svolti semplici prove a gara atti ad accertare le competenze in uscita, Esercizi di calcolo in modo orale e individuazione dell'operazione necessaria per la soluzione di semplici problemi per verificare conoscenze/competenze programmate.

Gli alunni sono stati impegnati, a squadre, in una divertente caccia al tesoro costituita da n. 8 tappe consecutive: ogni tappa, costituita da un indovinello-indizio per capire/decifrare il luogo dove trovare il problema-quesito da risolvere; risolvere il quesito vero e proprio per poter passare alla tappa successiva. Tutti gli alunni, altamente interessati e motivati, sono stati impegnati in un confronto costruttivo e proficuo e in un'interazione positiva e coinvolgente con i compagni di squadra sia per scoprire, attraverso indovinelli ed indizi, i luoghi dove cercare i biglietti recanti i quesiti da risolvere, sia nel risolvere questi. Sono state utilizzate diverse strategie di calcolo (a mente, in riga, in colonna), che hanno trovato applicazione nel contesto ludico.

Sono stati proposti giochi strutturati diversi, come il tangram, le sagome geometriche, i geo strips, il geopiano, le asticelle montabili per formare figure piane e solide. Gli alunni giocando e operando in gruppo hanno costruito diverse forme, manufatti e figure piane e tridimensionali.

L'ESPERTO Modulo: "Chi ha paura della Matematica?"

L'attività svolta dai bambini delle classi seconde Primaria dell'I.C. "CALÒ" durante tutto il progetto è risultata impegnativa, ma, allo stesso tempo coinvolgente. La realizzazione del progetto ha richiesto lavoro, energia e tanta pazienza per conciliare la matematica con il gioco e il divertimento, da convogliare in attività proficue e finalizzate.

È stata poi svolta, nella giornata conclusiva, una caccia al tesoro alla presenza di genitori e una verifica finale costituita da alcuni esercizi pratici di risoluzione di esercizi o situazioni problematiche. Sono state osservate e valutate le diverse strategie messe in atto negli esercizi e nei giochi logici svolti in coppia e in gruppo, quelle messe in pratica per risolvere un problema o giungere ad uno scopo, le abilità logico-deduttive, di analisi, di previsione, di scelta, le capacità di saper prendere decisioni. In seguito è stato chiesto ad ogni alunno di descrivere il ragionamento seguito. In questo modo la verbalizzazione ha indotto gli alunni a riflettere sul percorso eseguito, a riflettere sui passaggi sequenziali di una procedura favorendo una maggiore interiorizzazione e formalizzazione.

Per ciò che riguarda la parte formativa del percorso i risultati sono stati pienamente raggiunti, sia per ciò che riguarda i contenuti disciplinari appresi sia per il grado di soddisfazione, interesse, entusiasmo e coinvolgimento espresso dai corsisti, documentata dalla loro frequenza abbastanza assidua. I risultati ottenuti sono da ritenersi soddisfacenti in rapporto ai risultati ottenuti. Gli alunni hanno sviluppato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica grazie anche alle esperienze in contesti ludici ma significativi e coinvolgenti.

Ginosa lì 12.06.2018

L'INSEGNANTE ESPERTA Dott.ssa Tiziana BOZZA

FIGURA AGGIUNTIVA "Chi ha paura della Matematica?"

L'idea, per questi alunni, è stata quella di rinforzare e migliorare le competenze inerenti le attività di matematica svolte dall'esperto del PON, scegliendo come unico ambiente di lavoro la palestra dell'istituto.

Il gioco motorio è stato il perno centrale di tutta l'attività svolta. Tale attività è stata concordata e condivisa dal docente Esperto ins. Tiziana Bozza e dalla nostra Dirigente Scolastica Prof.ssa Marianna Galli.

Tale approccio è stato scelto con la sempre maggiore consapevolezza dell'importanza della propedeuticità delle attività motorio-ricreative ai fini dell'acquisizione dei concetti aritmetici, geometrici e logici.

La principale finalità del modulo è stata comunque quella di giocare, giocare, giocare per imparare concetti logico-matematici con il proprio corpo.

Figura Aggiuntiva: ins. Carmela Bozza

Modulo: "Viaggio dentro i testi"

ATTIVITA' DI VERIFICA: COSTRUIAMO IL LAPBOOK DELLA STORIA E IL GIOCO DELL'ORCO

Gli alunni hanno realizzato un lapbook in riferimento agli elementi essenziali in un racconto (protagonisti, luoghi, tempo, altri personaggi ed elementi essenziali).

Inoltre sono state individuate le sequenze nel racconto attraverso il 'domino'. La riflessione collettiva ha permesso di pervenire all'elaborazione del messaggio importante della storia: conoscere prima di avere paura; inoltre, i bambini hanno riflettuto sull'importanza di saper leggere e scrivere attraverso le vicende di Gianbepp, del valore dell'amicizia tra pari e tra persone 'diverse'.

Insieme hanno elaborato il GIOCO DELL'ORCO con 63 caselle e con regole simili a quelle del gioco dell'oca.

Modulo "Amici di penna":

Come giornata conclusiva del Pon 'Amici di penna ' si è chiesto agli alunni di mostrare i quaderni per controllare i lavori svolti, ci si è confrontati sugli obiettivi raggiunti e sull'utilità che questa esperienza ha avuto nella vita scolastica di ognuno.

- Didattica digitale: Impariamo a usare Fidenia - Inserimento lavori prodotti.
- Scrittura creativa finale: verifica scritta. Tre tracce a scelta per mettersi alla prova.
 - Scrivi una lettera indirizzata a te stesso (o te stessa). Il mittente sei tu quando avevi otto anni. Il destinatario sei tu oggi, alla tua età attuale.
 - Riscrivi la Storia con una storia. Scegli un personaggio tra quelli nominati durante la visita al palazzo Tarantini di cui conosci, anche solo vagamente, la vita.
- Vedere e immaginare
 - Fai una passeggiata e fotografa un paesaggio o un monumento visto per strada o in campagna. Osserva poi i particolari e scrivi le sensazioni che provi.

Verifica finale: gli hanno ascoltato le indicazioni per lo svolgimento delle varie tracce ed hanno scelto e lavorato singolarmente.

Tutor Modulo "Amici di penna"

Il prodotto finale è stato un elaborato scelto dagli alunni fra tre tracce date dall'esperto; questo ha consentito all'esperto di poter effettuare una ulteriore valutazione, oltre a quella in itinere, condivisa poi con i coordinatori di classe.

L'analisi SWOT Specifico:

L'analisi SWOT (conosciuta anche come **matrice SWOT**) è uno strumento di pianificazione strategica usato per valutare i punti di forza (*Strengths*), le debolezze (*Weaknesses*), le opportunità (*Opportunities*) e le minacce (*Threats*) di un progetto o in un'impresa o in ogni altra situazione in cui un'organizzazione o un individuo debba svolgere una decisione per il raggiungimento di un obiettivo. L'analisi può riguardare l'ambiente interno (analizzando punti di forza e di debolezza) o esterno di un'organizzazione (analizzando minacce ed opportunità).

Tale tecnica è attribuita a Albert Humphrey, che ha guidato un progetto di ricerca all'Università di Stanford fra gli anni '60 e '70 utilizzando i dati tramite la Matrice **SWOT**.

S	W	O	T
<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>	<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<i>Punti di forza</i>	<i>punti di debolezza</i>	<i>opportunità</i>	<i>minacce</i>