**SCHEMA DELLE BUONE PRATICHE**

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) | **TI INSEGNO A GIOCARE**  **CAMPO DI INTERVENTO:**  **FINALITA’:**  - Inventare e progettare un gioco; definirne e spiegarne le regole con parole chiare e schematizzazioni visive (cartelloni, locandine, manifesti, disegni…).  - Sviluppare capacità socio- relazionali.  - Maturare senso di responsabilità e atteggiamento collaborativo e cooperativo;  - Realizzare attività didattiche, curricolari e formative significative nel quadro della continuità verticale.  **OBIETTIVI:**  **Italiano**   * Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo; * Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un’esposizione; * Comprendere consegne e istruzioni per l’esecuzione di attività; * Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente; * Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza; * Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un’idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere; * Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un’esperienza; * Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l’esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.); * Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.   **Arte e Immagine**   * Ideare e progettare immagini ricercando soluzioni figurative e originali.   **Educazione Civica**   * Dimostrare originalità e spirito d’iniziativa; * Portare a compimento un’attività iniziata da solo o insieme ad altri; * Sviluppare il senso di responsabilità, saper chiedere e fornire aiuto nelle difficoltà; * Ascoltare le idee degli altri evitando di imporre le proprie; * Potenziare competenze cooperative e collaborative; * Potenziare e maturare una coscienza ambientale e di sostenibilità.   **Educazione Fisica**   * Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri; * Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri; * Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento; * Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita. |
| **Durata dell’attività/progetto** | 8 ore |
| **Numero degli insegnanti e alunni coinvolti** | **Soggetti coinvolti:**  Plesso Goretti   * 2 insegnanti curricolari per ciascuna classe e insegnante di sostegno ove presente; * 20 alunni 5°A;   19 alunni 5°B;  20 alunni 5°C;  20 alunni 5°D. |
| **Come sono stati sostenuti gli eventuali costi?** | Non ci sono stati costi accessori. |
| **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) | **Spazi**: aule, palestra e giardino scolastico;  **Materiali**: attrezzature sportive a disposizione della scuola, materiali di riciclo, articoli di cancelleria, LIM o videotouch. |
| **Il coinvolgimento di altri soggetti**  (il numero di esperti e altri istituti/organizzazioni coinvolti) | Nessuno |
| **Come è nata l’idea dell’attività/progetto?**  **Quale situazione si voleva migliorare?**  (un fatto accaduto a scuola o visto in TV, una richiesta da parte di qualcuno, utilizzo del quadro degli indicatori, ecc) | L’idea nasce dalla volontà di riattivare le competenze relazionali degli alunni, implementando rapporti sociali tra pari e non, dopo un lungo periodo caratterizzato dall’isolamento e la scarsa socializzazione dovuti alla situazione pandemica internazionale e al protocollo sicurezza stilato dalla scuola.  Il nostro Istituto ha sempre organizzato attività di accoglienza per le classi prime ad opera delle classi uscenti; non avendo avuto la stessa opportunità all’inizio del corrente anno scolastico, le insegnanti hanno atteso la fine dello stato di emergenza per poter realizzare un’attività ad hoc nel pieno rispetto della sicurezza. |
| **Quale era l’obiettivo della attività / del progetto?**  (il problema viene affrontato per realizzare obiettivi specifici, per raggiungere risultati attesi concreti, valutabili) | Attraverso attività cooperative e collaborative realizzare, progettare e illustrare giochi creativi destinati ai bambini delle classi prime del plesso. |
| **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) | **Fase 1:** brainstorming iniziale su giochi motori già noti e sul concetto di gioco;  **Fase 2:** divisione della classe in gruppi e organizzazione dei ruoli all’interno di ciascuno di essi;  **Fase 3:** ideazione, descrizione scritta, rappresentazione iconografica e preparazione del gioco inventato;  **Fase 4**: valutazione della funzionalità del gioco attraverso una prova pratica effettuata dalla classe stessa;  **Fase 5**: realizzazione di attività grafico pittoriche per organizzare la giornata-evento dedicata ai giochi (biglietti di invito, locandine…);  **Fase 6**: spiegazione ai bambini della classi prime dei giochi ideati per loro;  **Fase 7**: supporto ai bambini delle classi prime per la realizzazione dei giochi nella giornata dedicata all’evento.  **Fase 8**: brainstorming di autovalutazione conclusiva sull’attività portata a termine |
| **Come si è organizzata la classe/scuola?**  (quali spazi e quali tempi sono stati dedicati all’attività/progetto?) | Le classi hanno lavorato durante le ore curricolari in aula nella fase di progettazione, stesura e descrizione dei giochi; in palestra e/o giardino nella fase di sperimentazione e di realizzazione finale. |
| **Quali strumenti metodologici sono stati utilizzati**  (progettazione partecipata, lavoro di gruppo, cooperative learning, ecc.) | Le metodologie utilizzate sono state:  lezione frontale interattiva  brainstorming  lavoro in piccoli gruppi  circle time  learning by doing |
| **Quale è stato il contributo delle singole discipline?** | **Relativamente alle seguenti discipline ciascun alunno ha imparato a:**  **ITALIANO**:  - Sviluppare l’ascolto e la comprensione di testi  orali, 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,  realizzazione di mappe concettuali.  **ARTE E IMMAGINE**  - Produrre lavori artistico-laboratoriali rielaborando in modo creativo le immagini con diverse tecniche;  - Organizza il materiale messo a disposizione dall’insegnante per realizzare un prodotto.  **CITTADINANZA**  - Collaborare e offre il proprio contributo personale;  - Assumere comportamenti responsabili per il proprio bene e ben comune;  - Interagire con compagni e adulti rispettando le opinioni altrui in vista dell’assunzione di una decisione comune;  - Integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.  **ED. FISICA**   * Sviluppare la consapevolezza delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti; * Rispettare criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. |
| **Quale è stato il ruolo degli alunni?**  (quali compiti hanno svolto e come sono stati definiti; l’elaborazione del progetto è collettiva e prevede la partecipazione degli alunni, i quali devono percepire che si tiene conto delle loro osservazioni e delle loro richieste) | Gli alunni sono stati i veri protagonisti in tutte le  attività. Hanno partecipato in modo attivo  all'ascolto, alle conversazioni, alla progettazione dei giochi, alla spiegazione degli stessi in forma scritta, grafica e orale, alla realizzazione delle opere grafico-pittoriche; i loro stimoli concreti e le loro riflessioni  hanno spesso fatto da gancio per introdurre alcune  attività. |
| **Quali abilità/conoscenze/competenze degli alunni sono state valorizzate e quali appreso ex novo nell’attuazione del progetto?** | **Abilità**:   * Usare in maniera appropriata i registri linguistici; * Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l’accezione specifica di una parola in un testo; * Scrivere testi adeguandoli ai destinatari e alle situazioni; * Scrivere e descrivere oralmente istruzioni per compiti motori adattando un registro linguistico adeguato; * Esprimere la propria opinione; * Individuare gli elementi essenziali di un gioco motorio; * Utilizzare materiali diversi per la realizzazione di prodotti necessari allo svolgimento dei giochi; * Produrre immagini in movimento con attenzione alla gestualità e all’espressività nella rappresentazione del corpo umano (proporzioni, distanze e piani, movimento…)   **Conoscenze**:   * Registri linguistici negli scambi comunicativi; * Relazioni di significato e varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi; * Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre; * Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non verbale; * Elementi costitutivi di un gioco motorio; * Tecniche varie di elaborazione di immagini attraverso l’uso di materiali. * Caratteristiche dei vari materiali da utilizzare nei giochi (elasticità, rigidità…)   **Competenze:**  Il progetto tende principalmente allo sviluppo  delle seguenti **competenze sociali e civiche in  termini di cittadinanza**:  - prendersi cura di sé, della comunità e  dell’ambiente;  - adottare comportamenti adeguati per la  tutela della sicurezza propria e altrui.  Tuttavia, articolandosi in diverse discipline, la  proposta didattica si propone di potenziare anche:  - **Competenza alfabetica funzionale**;  - **Competenza imprenditoriale;**  - **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.** |
| **Quale è stato il ruolo degli altri soggetti partecipanti all’attività/progetto?** | I bambini delle classi prime sono stati i fruitori dei giochi realizzati dagli alunni delle classi quinte. |
| **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?) | 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, sondaggi, rielaborazioni  scritte sul quaderno, prodotti laboratoriali finiti. |
| **Valutazione finale**  (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’auto-valutazione 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? | Valutazione dell'obiettivo:  Gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti, gli alunni più grandi attraverso il peer tutoring si sono sentiti protagonisti, portatori di esperienze verso gli alunni più piccoli, sviluppando un forte senso di responsabilità e una ricerca attenta del materiale, delle parole, delle immagini per comunicare.  Valutazione del processo:  Il processo è stato valutato attraverso un  monitoraggio in itinere sulla base della scansione  delle diverse fasi.  Valutazione dei metodi adottati:  I metodi proposti sono stati apprezzati dagli alunni  perché coinvolgenti ed inclusivi.  Valutazione delle ricadute sui curricoli e sulle  competenze dei docenti:  Sviluppo delle competenze trasversali e  interdisciplinari  Valutazione sull'organizzazione interna della scuola: Proficuo lavoro d'equipe tra i docenti coinvolti |
| **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?** | Autovalutazione degli alunni: attraverso una  semplice rubrica di autovalutazione con uso di  crocette e alcune domande aperte costruita ad hoc  dalle insegnanti. |
| **La pubblicizzazione**  (i risultati ottenuti e il processo seguito per ottener-li vengono pubblicizzati per i destinatari interessati al problema affrontato (genitori, collegio docenti, istituti culturali, associazioni, autorità locali, ecc.? I risultati e il prodotto del progetto vengono utilizzati da parte del territorio (Ente locale, associazioni, ecc.) come contributo per risolvere il problema affrontato?) | Le famiglie hanno potuto leggere le rielaborazioni, i testi di scrittura autonoma sull’argomento e le autovalutazioni degli alunni sul progetto. |
| **La riproducibilità dell’esperienza**  (la documentazione dell’esperienza viene realizzata in modo da poter essere utilizzata per riproporre altrove il progetto?) | Si ritiene che l'esperienza sia riproducibile dal punto  di vista metodologico a prescindere dal contenuto  disciplinare. |