ALLEGATO 1

Parte 1^

Descrittori

- Competenze sociali e civiche:
Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.
- Da un modello di Certificazione delle Competenze:
Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.
- Dalle Indicazioni Nazionali, traguardi per lo sviluppo delle competenze - educazione fisica:
Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.

- Spirito di iniziativa e imprenditorialità:
Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e proporre soluzioni; valutare rischi e opportunità; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare; conoscere l'ambiente in cui si opera anche in relazione alle proprie risorse.
- Da un modello di Certificazione delle Competenze:
Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Parte 2^

Descrittori

- Comunicazione nella madrelingua:
Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- Da un modello di Certificazione delle Competenze:
Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

- Consapevolezza ed espressione culturale:

Comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.

Dalla nostra programmazione di geografia per le classi III, II, I – indicatore di apprendimento per il livello avanzato:
- Rappresenta un percorso sperimentato.
- Descrive un percorso utilizzando gli indicatori spaziali.

Dalla nostra programmazione di italiano per le classi III e II – indicatore di apprendimento per il livello avanzato:
- Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco.

Per le classi IV:
- Scrive semplici testi corretti dal punto di vista morfo-sintattico, lessicale, ortografico, adeguati allo scopo e al destinatario.

Dalla nostra programmazione di matematica per le classi II – indicatore di apprendimento per il livello avanzato:
- Riconosce relazioni spaziali e utilizza correttamente i termini per comunicare la propria posizione, quella di oggetti o di altre persone.
- Esegue percorsi, li descrive e li rappresenta graficamente; dà istruzioni per compiere un percorso desiderato.

Dalla nostra programmazione di tecnologia per le classi III e II – indicatore di apprendimento per il livello avanzato:
- Durante le attività collettive, rappresenta dati attraverso disegni, testi, semplici mappe, tabelle o diagrammi.
- Durante le attività collettive, ricava informazioni utili da: istruzioni e schemi di gioco, istruzioni di montaggio di semplici oggetti, etichette, ricette culinarie, cartelli stradali, simboli di pericolo…
- Individua le possibili conseguenze nell'uso scorretto di oggetti o di altri comportamenti pericolosi; adotta comportamenti appropriati.
- Descrive correttamente la sequenza delle operazioni effettuate.
- Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e caratteristiche.

(per le classi IV e V)
- Realizza un semplice oggetto seguendo consapevolmente una successione organizzata di atti: progettazione, scelta dei materiali e degli strumenti adatti, realizzazione. (per le classi IV e V)

Parte 3^

Attività
Fasi

1^ FASE - in palestra (1 ora).

Ho dato ai bambini la consegna, li ho divisi in cinque gruppi (decisi da me, visto che in classe ci sono alcuni problemi di intolleranza verso gli altri e di esclusione) e ho lasciato l'ora di educazione fisica libera, affinché i membri di ogni gruppo potessero cooperare alla creazione del gioco. Tutti i piccoli attrezzi presenti in palestra erano a disposizione degli alunni, oltre ai due canestri e alle mie palline di gommapiuma. L'unico vincolo era che non facessero cose pericolose per sé e per gli altri.

I bambini si sono subito gettati sugli attrezzi, eccitati all'idea di poter usare liberamente tutto ciò che volevano. Dopo circa 15 minuti, alcuni di loro hanno cominciato a costruire dei percorsi e a dialogare per creare il loro gioco, altri invece hanno continuato a usare da soli palle e cerchi. Ogni tanto intervenivo con domande del tipo: "State lavorando tutti alla costruzione del gioco, vero?" o davo comunicazioni sul trascorrere del tempo concesso. A volte, un alunno veniva a chiedermi se si poteva inserire nel gioco un determinato oggetto, per essere sicuro che non fosse troppo pericoloso.

2^ FASE - in aula (3 ore suddivise in 3 giorni diversi).
Ho comunicato ai bambini che ogni gruppo avrebbe dovuto preparare un cartellone per spiegare agli altri il proprio gioco.
Ciascun gruppo avrebbe dovuto decidere cosa realizzare (disegni, brevi testi…), come realizzarlo e come lavorare per utilizzare in modo proficuo il tempo a disposizione (scegliere se lavorare per terra o su alcuni banchi, pensare a come suddividersi i compiti…).
A tale scopo ho messo a disposizione della classe fogli a quadretti, fogli da fotocopie, album da disegno, cartoncini colorati, carta da pacco, nastro adesivo. Ogni bambino aveva forbici, colla, matite e pennarelli.

Anche in questa fase, è risultato evidente come alcuni alunni si siano sentiti coinvolti dal compito, e come altri invece non abbiano trovato in sé le competenze o la voglia di contribuire alla realizzazione del cartellone.
La domanda più ricorrente da parte dei bambini è stata: "Questo *dobbiamo* farlo ?". La mia risposta ("È il vostro cartellone: potete fare tutto ciò che volete e che può servire a spiegare ai compagni il vostro gioco.") all'inizio li ha spiazzati, poi ha galvanizzato molti di loro.
Fra alcuni alunni ci sono state accese discussioni; nonostante sia stata spesso chiamata a intervenire, ho cercato di spronarli a trovare insieme il modo più adeguato per risolvere il loro problema.

3^ FASE - in aula (1 ora).
Ho incoraggiato i gruppi a prepararsi per spiegare oralmente agli altri il proprio gioco, con la consegna che tutti i membri del gruppo avessero qualcosa da dire.

In questa fase, alcuni bambini sono andati in crisi: c'era chi voleva copiare la sua parte su un foglietto, per leggerla davanti ai compagni o per studiarsela a casa; un alunno ha proclamato che si vergognava e che non avrebbe detto una parola. Li ho rassicurati dicendo che non dovevano recitare a memoria una poesia ma solo spiegare il proprio gioco, che avrebbero avuto davanti a sé sia il cartellone sia il percorso già preparato, e che se qualcuno non si fosse ricordato qualcosa sarebbe stato aiutato dagli altri membri del gruppo.

4^ FASE - in palestra (una parte di ognuna delle 3 lezioni seguenti).
A turno, ogni gruppo ha ricostruito in palestra il proprio gioco (in realtà, tutti hanno costruito dei percorsi, più che realizzare un vero e proprio gioco di squadra; ma in effetti a quest'età i percorsi piacciono ancora molto, e poi probabilmente non ho proposto alla classe un numero sufficiente di giochi di squadra da cui poter attingere ispirazione e modelli. Per questi motivi ho accettato tutte le attività che avevano preparato).
Poi – davanti al cartellone – ogni gruppo ha presentato al resto della classe l'attività inventata, spiegando modalità e regole, e rispondendo alle domande mie e dei compagni.
Infine, la classe ha sperimentato ogni gioco/percorso.

Anche in questa fase, ci sono stati alunni che si sono subito impegnati a ricostruire il proprio percorso (avevo dato un limite di tempo per quest'attività), mentre altri hanno ciondolato fra gli attrezzi o davanti al cartellone, oppure si sono messi a discutere per modificare quanto già deciso dal gruppo.
Nel momento della descrizione ai compagni, poi, si sono evidenziati alcuni meccanismi già conosciuti all'interno della classe: il desiderio di alcuni bambini di parlare *al posto di* e *sopra i* compagni; la timidezza di altri bambini; la superficialità di qualcuno.
La fase è stata positiva anche perché ha permesso ai bambini di rendersi conto di alcune imprecisioni o mancanze nel loro lavoro, e di mettersi in gioco davanti al resto della classe in una situazione diversa da quella dell'interrogazione o della semplice conversazione.

5^ FASE - in aula (1 ora).
Ogni bambino scriverà su un foglietto qual è stato il gioco che ha preferito, cercando di spiegarne il motivo (mi interessano anche i processi mentali di analisi e di valutazione). Poi li leggerò a voce alta a tutta la classe.

Parte 4^

Verifiche e valutazione

Questa è l'attività che mi mette maggiormente in crisi.
All'inizio ho preparato griglie di osservazione con pochi indicatori, ma non sono riuscita a compilarle. Faccio ancora molta fatica a osservare tutti i bambini e a "valutarli" mentre si relazionano con gli altri: in parte perché sono tanti e non riesco a osservarli come vorrei, in parte perché – essendo impegnati in una situazione dinamica e fluida – faccio fatica a separare le variabili in gioco, senza cadere nelle mie conoscenze pregresse (nei miei preconcetti?). Mi spiego meglio facendo un esempio: il bambino A non coopera alla realizzazione del gioco (o del cartellone) perché non ha voglia, perché non sa cosa fare o come farlo, perché è inibito dalla presenza in quel gruppo di personalità più forti della sua…?
Mi viene spontaneo valutare allora il gruppo (*In questo è riuscito, in questo no*) e me stessa per le condizioni che ho preparato.

Nelle griglie iniziali, questi erano gli indicatori che avevo scelto:
<u>IN PALESTRA</u> (1^ fase)
- Collabora e partecipa all'organizzazione in gruppo di un gioco collettivo.
- Individua le possibili conseguenze nell'uso scorretto di oggetti o di altri comportamenti pericolosi; adotta comportamenti appropriati.

<u>IN AULA</u>
- Collabora e partecipa alla preparazione in gruppo di un cartellone esplicativo.
- È disposto a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

<u>IN PALESTRA</u> (4^ fase)
- Dà semplici istruzioni su un gioco.
- È disposto a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Alla fine, mi sono ritrovata a formulare delle frasi come queste:

“X ha partecipato in modo non del tutto produttivo alla realizzazione sia del gioco sia del cartellone. Non sempre si è dimostrato attento a individuare le possibili conseguenze nell’uso scorretto di oggetti o di altri comportamenti pericolosi. Ha faticato a misurarsi con le novità e gli imprevisti, ma alla fine è riuscito a dare ai compagni semplici istruzioni sul gioco inventato.”
“Y ha faticato a collaborare alla realizzazione sia del gioco sia del cartellone, criticando spesso l’operato dei compagni e mostrando una certa difficoltà a misurarsi con gli imprevisti. Ha individuato le possibili conseguenze nell’uso scorretto di oggetti o di altri comportamenti pericolosi. È riuscito a dare ai compagni semplici istruzioni sul gioco inventato”Z” ha partecipato poco alla realizzazione sia del gioco sia del cartellone: a volte si è distratto, a volte è rimasto a guardare i compagni: ha contribuito al lavoro comune solo quando gli è stato assegnato un incarico dagli altri. Ha incontrato difficoltà a dare alla classe semplici istruzioni sul gioco inventato. Non sempre si è dimostrato attento a individuare le possibili conseguenze nell’uso scorretto di oggetti o di altri comportamenti pericolosi.”