

Matrice A

PERCORSO FORMATIVO N...1			
TITOLO "Elementi del gioco di squadra"			
DATI IDENTIFICATIVI	Anno scolastico	2012-'13	
	Periodo	Gennaio -Maggio	
	Scuola	Primaria Provaglio d'Iseo	
	Destinatari	alunni classe 4^A	
	Docenti coinvolti	Corridori - Filotto + esperto esterno (Babaglioni Paolo)	
	Discipline	Ed. motoria – Italiano - Informatica	
QUADRO INIZIALE	Descrizione della classe in rapporto alla competenza che si intende sviluppare Classe composta da alunni molto critici nei confronti dei coetanei e con difficoltà di ascolto concreto		
1. PROFILI DI COMPETENZA ATTESI • Gestire conflitti • Lavorare in cooperazione • Definire regole d'azione condivise	<u>Competenza da promuovere</u> (DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA E SUA RAPPRESENTAZIONE VISIVA) Interagire in gruppi eterogenei (DeSeCo) Democrazia, non violenza e pace (Carta della Terra)	<u>Traquardi formativi</u> -Rubrica valutativa (COSTRUITA SULLE DIMENSIONI INDICATE NELLA RAPPRESENTAZIONE VISIVA) -Obiettivi di apprendimento disciplinari (DESUNTI DAL CURRICOLO DISCIPLINARE DI ISTITUTO)	<u>Situazione problema</u> Saper accettare le diverse capacità, i diversi risultati, le diverse abilità dei componenti gruppo classe

<p>2. ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DIDATTICO</p>	<p>Ruoli dei soggetti coinvolti -Docenti+esperto (osservatori/ da stimolo/ moderatori) -Alunni protagonisti</p> <p>Contributo delle discipline nella gestione del percorso -Ed. motoria (dà la possibilità di lavorare in gruppo puntando sui “ valori formativi” più che sulla didattica) -Italiano (dà la possibilità di riflettere sulla competenza da promuovere attraverso letture di racconti, brani a tema relativi a situazioni analoghe o testi di tipo riflessivo + conversazioni in circle time)</p> <p>-Informatica: strutturazione del diagramma per l’autovalutazione</p> <p>Strutturazione degli spazi AULA- PALESTRA-CORTILE-AULA INFORMATICA Tempi di sviluppo del progetto- Soluzioni organizzative 2°quadrimestre</p>
<p>3. SCANSIONE OPERATIVA (PROSPETTO DI SINTESI FASI DEL LAVORO)</p>	<p>Fasi di lavoro: -libertà di azione nel gioco -lettura e riflessioni attraverso l’analisi di testi legati a situazioni di classe con problematiche relazionali e di ascolto -raccolta di informazioni relative alle modalità di interazione -conversazioni/osservazioni/riflessioni guidate in gruppo per individuare problematiche/punti di debolezza nel rapporto -esecuzione di un gioco di squadra : LE ASTRONAVI</p>
<p>4. VALUTAZIONE PERCORSO FORMATIVO</p>	<p>Valutazione soggettiva (alunni): incaricare ogni gruppo di conteggiare i punti accumulati durante il gioco + strutturazione diagramma –analisi grafica Valutazione oggettiva(docenti+esperto): compilazione della scheda valutativa</p>



VAC. NATALE

Le vicende di un racconto possono durare pochi minuti o molti anni. Se il racconto è fantastico, gli avvenimenti possono svolgersi in un tempo indeterminato. La storia può svolgersi in un unico luogo o in luoghi diversi. Anche il luogo può essere reale o fantastico.

Le gare campestri

– Ci hanno stracciato – abbiamo detto, singhiozzando...
 La nostra maestra ha alzato le braccia al cielo e ha sospirato.
 – Va bene, ragazzi. Ma una delle cose che si imparano durante le gare campestri è che non si deve mai mollare. Chi tra di voi ha il coraggio di continuare? Tu, Anna, te la sentiresti di sollevarti alla sbarra per tutti noi?
 – No, proprio non ci riesco – ha risposto lei. – Sono forte solo nelle gambe.
 – Io invece no! – ha urlato una voce. – Io sono forte dappertutto! Tutta l’Aula Nove si è girata. Era Marco il Forzuto, dell’Aula Otto, che stava esibendo i muscoli delle braccia.
 – Piantala di darti tante arie, Marco! – gli ho urlato in faccia.
 – Anche noi dell’Aula Nove abbiamo gente forte. Abbiamo gente che riesce a fare un megalione di sollevamenti alla sbarra! Marco il Forzuto ha incrociato sul petto le braccia muscolose.
 – Chi, per esempio? – ha chiesto.
 – Un sacco di gente, ecco chi! Per esempio, ehm... per esempio... Proprio in quel momento, uno dell’Aula Nove ha alzato un po’ la mano.
 – Io, per esempio – ha detto.
 Noi siamo rimasti senza fiato. Perché... indovinate un po’? Si trattava di Guglielmo il Piagnucoloso!
 Tutta l’Aula Nove è rimasta a fissare in silenzio quel tipetto.
 – Guarda che braccine sottiline – ha bisbigliato Anna. – Dove li ha i muscoli, secondo te?
 – Guglielmo non ha muscoli per niente – ha detto Ludovico.



– Una volta, il vento lo ha fatto cadere per terra.
 – Già – ha detto Ruggero. – La nostra squadra farà un’altra figuraccia. Allora la maestra ci ha lanciato un’occhiataccia terribile.
 Marco il Forzuto ha cominciato per primo. Ha fatto una specie di grugno e si è sollevato per sette volte, mentre tutta l’Aula Otto urlava di entusiasmo

Tutta l’Aula Nove, invece, era seduta sul prato e sembrava proprio di pessimo umore: adesso toccava a Guglielmo il Piagnucoloso. Ci siamo coperti gli occhi con le mani, sbirciando tra un dito e l’altro, mentre quelli dell’Aula Otto si sono messi a ridacchiare come stupidi e a prenderlo in giro.

Poi, all’improvviso, Guglielmo si è sollevato col mento fin sopra la sbarra!

A quel punto tutta l’Aula Nove è scattata in piedi.

– **DUE. TRE. QUATTRO. GUGLIELMO. QUATTRO! CINQUE. GUGLIELMO! SEI! SETTE... OTTO... NOVE... DIECI!!!** – abbiamo urlato tutti insieme.

Guglielmo è rimasto appeso ancora per un po’ alla sbarra. E... indovinate un po’?

– **UNDICI!**

È stato il giorno più felice di tutta la nostra scuola.

– **GUGLIELMO! GUGLIELMO! CE L’HAI FATTA!** – gli abbiamo urlato tutti contenti nelle orecchie. Poi tutta l’Aula Nove si è messa a ballare intorno a lui.

La maestra ha fatto un sorriso. – Visto, ragazzi? Visto che cosa può accadere quando non ci si dà per vinti?

– Però, non riesco ancora a capire, Guglielmo – ho detto io. – Come hai fatto a sollevarti per undici volte sulla sbarra? È così difficile!

Guglielmo ha fatto un sorriso un po’ timido.

– Ho fatto esercizio – ha detto semplicemente. – Mi hanno regalato una sbarra per Natale, e così ho fatto ogni giorno un po’ di esercizio.

Barbara Park, Giulia B. e la Gara Campestre, Mondadori

Analizzo

- 1 Disponi in ordine di tempo gli avvenimenti del racconto. *sul quad*
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 4 Marco si solleva sette volte alla sbarra. | <input type="checkbox"/> 3 Gli alunni dell’Aula Nove ballano intorno a lui. |
| <input type="checkbox"/> 1 Gli alunni dell’Aula Nove sono scoraggiati. | <input type="checkbox"/> 5 Guglielmo si solleva undici volte alla sbarra. |
| <input type="checkbox"/> 2 Guglielmo si fa timidamente avanti. | <input type="checkbox"/> 4 Marco il Forzuto esibisce i suoi muscoli. |
- 1 Quanto dura questo racconto? 2 Si svolge in un luogo reale? *ura*

Rifletto e Discuto

- 3 Ti è piaciuto questo racconto? Quale momento ti ha dato maggiore soddisfazione? Perché? Tu hai mai provato a farti avanti per affrontare una nuova, un incarico, una sfida? Racconta.

Sei un Drago

Se... quando tutti dubitano, sei capace di credere in te stesso.

LE ASTRONAVI

Età consigliata: 8 – 11 anni

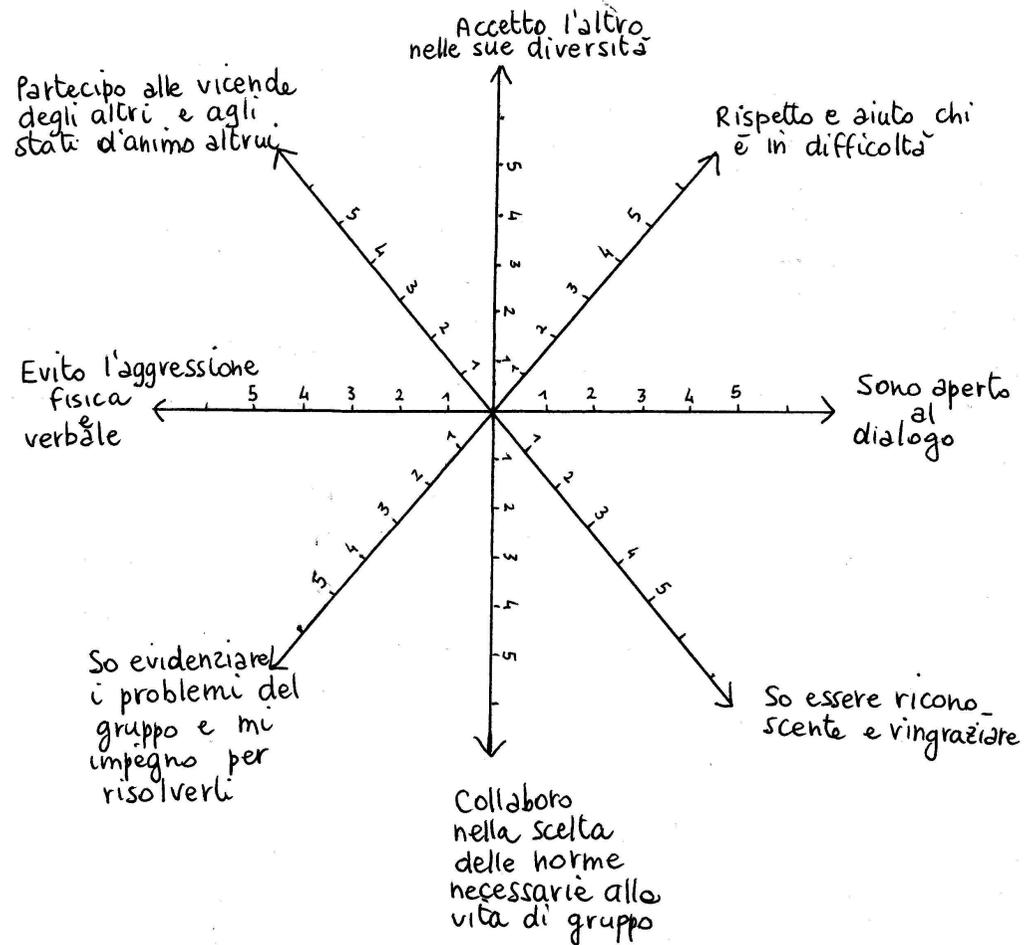
Materiale: palline di spugna o comunque morbide che non fanno male

Le Astronavi è un gioco molto divertente ed estremamente educativo e socializzante. Si creano situazioni veramente comiche, tra capitomboli e spintoni. E' infatti un gioco molto difficile da giocare e interpretare ma utile per i bambini perché crea in loro, a turno, un senso di responsabilità enorme e leadership.

Svolgimento:

- **Dividere la classe in squadre di almeno 4 componenti.**
- **Ogni squadra deve costruire il proprio UFO. Un bambino starà in centro e farà il comandante, gli altri tenendosi per mano rivolti verso il comandante, saranno lo scudo, la carrozzeria dell'UFO.**
- **Nello spazio verranno inseriti i proiettili, le palline, e per essere usati dovranno essere inglobati all'interno dell'UFO.**
- **Tutte le astronavi si devono spostare senza mai staccarsi e senza**

"La scoperta dell'altro"



(COMPITO AUTENTICO)
SCHEDA AUTOVALUTATIVA x alunni
e VALUTATIVA x l'insegnante

Conoscenza dei fondamentali del gioco	Capacità di messa in pratica dei fondamentali individuali del gioco	Partecipazione al gioco	Collaborazione nel gioco
1) Sicura la conoscenza dei fondamentali del gioco	1) Sicura l'applicazione dei fondamentali del gioco	1) Mostra molto interesse. È in sintonia con il gruppo	1) Collaborazione ottima con tutti
2) Approfondita, ma con necessità di spiegazione ulteriore	2) Buona l'applicazione dei fondamentali del gioco	2) Attivo nella partecipazione	2) Collabora in modo appropriato con tutti i compagni
3) Conoscenza buona ma generica	3) Utilizza in modo essenziale i fondamentali del gioco	3) Si inserisce con decisione. Non è sempre in sintonia con il gruppo	3) Collabora con costante impegno
4) Conoscenza sufficiente sostenuta da poca concretezza	4) Utilizza la maggior parte dei fondamentali del gioco	4) Sufficientemente attiva la partecipazione. Tende a fare di testa sua	4) Collabora preferibilmente con alcuni compagni
5) Parzialmente compresi	5) Trova difficoltà a far propri i fondamentali del gioco	5) Poco attiva la partecipazione. Non è in sintonia con il gruppo	5) Collabora solo con alcuni compagni