

MOVIMPARO:

La scuola in movimento

SCUOLA
INSEGNANTE BRAGAGLIA FRANCESCA
3°A GALILEI
A.S 2022/2023

TITOLO DELL'ESPERIENZA/ATTIVITA'
IL GIOCO DEI PALLONCINI

Considerazioni iniziali:

La classe è composta da 25 alunni, di cui 1 certificato ai sensi della L. 104/92, senza sostegno, che frequenta tutte le lezioni mattutine e due pomeriggi alla settimana. Pertanto in aula è sempre presente una sola insegnante.

Durante l'anno i momenti di compresenza in classe (4 h alla settimana) sono stati pochi poiché sono state organizzate molte uscite sul territorio e le ore sono state dedicate a queste esperienze. Quando invece è stato possibile usufruire delle ore di compresenza, la classe è stata divisa in due gruppi che, a rotazione, frequentavano il laboratorio di informatica.

Il gruppo classe è vivace e sono presenti molti bambini che presentano difficoltà di apprendimento, di linguaggio, di comprensione, di attenzione e di comportamento. La maggiore difficoltà che ho incontrato durante l'anno è stata quella di diversificare e personalizzare le attività, poiché essendo sempre da sola in classe, non riuscivo a dedicare la giusta attenzione ad ognuno di loro. In accordo con la collega quindi, abbiamo cercato di promuovere il peer tutoring e lavorare molto sia con piccoli gruppi eterogenei, in modo che i bambini più competenti potessero aiutare i compagni fragili, sia con gruppi omogenei, in modo che noi insegnanti potessimo aiutare contemporaneamente più bambini in difficoltà.

Considerazioni iniziali:

Confrontandoci con i bambini abbiamo osservato che i momenti di maggior difficoltà di attenzione e coinvolgimento non erano durante l'introduzione di un nuovo argomento, ma durante il consolidamento e l'allenamento.

In classe terza, soprattutto in matematica, vengono affrontati argomenti «*noiosi e lenti*», come le operazioni in colonna, che prevedono la memorizzazione di procedure, lo svolgimento sequenziale di operazioni e molta concentrazione. Tutte richieste che mettono molto a disagio i bambini più fragili negli apprendimenti e dal punto di vista comportamentale.

Tenendo conto di tutte le variabili sopraelencate e per consolidare i vari argomenti trattati in matematica, ho istituito dei *giochi matematici*, una strategia divertente che integra il saper fare cognitivo con il saper fare motorio.

In base all'argomento trattato il gioco cambiava e pertanto il setting, la conformazione dei gruppi e i materiali utilizzati.

Di seguito verrà descritto il *Gioco dei palloncini*, il gioco preferito e più richiesto dalla classe, che non deve essere considerato un'attività fine a se stessa, ma una pratica diventata routine all'interno della classe e mezzo per arrivare all'obiettivo (consolidare).

Spazi prevalenti:

Indoor: aula, laboratorio vuoto adiacente all'aula, classe vuota adiacente all'aula, corridoio.

Outdoor (quando possibile): giardino della scuola

Tempi (quando possibile in base all'organizzazione della classe):

2 ora circa al mese di giovedì pomeriggio (pomeriggio frequentato anche dalla bambina certificata ai sensi della L-104/92)

Organizzazione dei bambini:

5 o 6 piccoli gruppi eterogenei o omogenei (in base all'argomento trattato e al numero di bambini presenti)

Materiali utilizzati:

Palloncini, cestini, cerchi, coni, foglietti di carta, quaderni e materiale di cancelleria.

Descrizione dell'attività:

La classe viene divisa in gruppi 6 eterogenei o omogenei in base all'argomento da consolidare. Il gioco prevede due zone alternate per ogni gruppo: una zona di movimento e una zona di lavoro.

Zona di movimento: al centro del laboratorio vengono posizionati 6 cestini con all'interno un palloncino gonfio. Ogni gruppo si posiziona in fila indiana dietro alla propria postazione di partenza. Dietro ad ogni cestino sono posizionati alcuni foglietti piegati contenenti all'interno un'operazione da svolgere (addizione in colonna, sottrazione in colonna, moltiplicazione in colonna a una o due cifre, divisioni in colonna, prove, operazioni di calcolo veloce, ecc.). Ogni gruppo ha operazioni diverse.



Zona di lavoro: al via ogni gruppo prende un foglietto e risolve sul quaderno l'operazione richiesta nella zona di lavoro identificata (corridoio, laboratorio o aula). Quando tutti i componenti hanno risolto, confrontato, fatto la prova e confermato l'esattezza della procedura, memorizzano il risultato e si avviano alla zona di movimento.



Zona di movimento: Dopo aver memorizzato il risultato, il gruppo prende il proprio palloncino che deve essere lanciato tra ogni componente. Il palloncino può essere toccato solo con una mano, non può essere toccato più di una volta dallo stesso bambino e se cade tutto il gruppo deve tornare alla postazione di partenza (cestino).

Terminato il percorso ogni gruppo arriva ad un tavolo dove sono posizionati separati i risultati.

I risultati sono in ordine sparso e i numeri hanno le stesse cifre ma in ordine diverso (es. 4089, 9048, 498 ecc.).



Se il gruppo ricorda e trova il risultato, lo prende e lo posiziona aperto ai piedi del cestino di fianco all'operazione "vinta".
Se il gruppo non ricorda il risultato può tornare alla postazione di lavoro, rileggere il risultato e rifare il percorso nella zona di movimento.

Se il gruppo non trova il risultato perché non ha svolto correttamente l'operazione, torna alla postazione di lavoro, ricalcola e una volta corretto l'errore torna alla zona di movimento per raggiungere il proprio risultato.

Vince chi calcola per primo in modo esatto tutte le proprie operazioni.



Variante 1: chi finisce per primo "ruba" le operazioni dalle altre squadre e, se il risultato è corretto, vince l'operazione.
Variante 2: creare un percorso con dei cinesini per raggiungere il tavolo dei risultati. Più il percorso motorio è difficile, meno deve essere la richiesta cognitiva e di memorizzazione.

Strategie didattiche utilizzate:

Setting strutturato

Peer tutoring

Scaffolding da parte dell'insegnante e dei compagni più competenti

Verifica sull'attività svolta:

Osservazione diretta dei bambini

Verbalizzazione da parte dei bambini delle difficoltà riscontrate sia operative, sia organizzative e relazionali

Valutazione:

Autovalutazione orale per la valutazione delle abilità sociali

Rubric per la valutazione delle abilità sociali

Risultati che si pensa di aver raggiunto:

Abilità

Memorizzazione

Coordinazione oculo manuale

Utilizzo di uno spazio occupato anche da altri gruppi

Autoanalisi

Saper chiedere aiuto

Competenze cognitive

Metacognizione (ragionamento e procedure)

Capacità organizzative

Competenze relazionali

Maggiore motivazione e concentrazione

Collaborazione e cooperazione

Comprensione delle differenze e accettazione delle difficoltà altrui

Saper chiedere aiuto

Osservazioni finali di sintesi sull'andamento delle attività:

PUNTI DI FORZA

Ciò che mi ha permesso di svolgere queste attività al chiuso è stata la possibilità di avere un'ala della scuola vuota a completa disposizione: la classe 3°A infatti si trova in fondo ad un corridoio sul quale affacciano due laboratori e una classe vuoti. La grandezza delle aule a disposizione ha permesso la realizzazione di giochi di movimento senza usufruire della palestra; mentre la vicinanza delle stesse mi ha permesso di utilizzarle contemporaneamente, dando la possibilità ai bambini di lavorare in autonomia nel luogo a loro più congeniale, sia in totale indipendenza, sia con la supervisione dell'adulto.

Penso inoltre che conoscere e lavorare insieme ai bambini dalla classe prima, cosa non scontata, abbia permesso di lavorare, modificare e ampliare alcune abilità sociali propedeutiche e fondamentali alla realizzazione dell'attività.

CRITICITÀ

Essendo sempre da sola, non è stato semplice gestire 5-6 gruppi contemporaneamente, osservare minuziosamente e affiancare tutti i bambini in difficoltà. Al termine delle attività, infatti, a volte ho appreso che alcuni bambini più competenti, per sopperire alla lentezza o all'incapacità del compagno di rispondere, si sostituivano a loro per poter continuare e vincere nel gioco. Dal punto di vista relazionale la collaborazione e accettazione delle difficoltà altrui senza giudizi è un fatto positivo, ma dal punto di vista degli apprendimenti questo mi ha impedito di cogliere le reali criticità e difficoltà che alcuni alunni continuavano a presentare.

Osservazioni finali di sintesi sull'andamento delle attività:

COSA MODIFICHEREI SE DOVESSI RIPETERE L'ESPERIENZA

Se dovessi ripetere l'esperienza vorrei dedicare più tempo alla verifica finale e all'autovalutazione, in modo che i bambini possano diventare sempre più competenti nel ripensare e analizzare i propri comportamenti e le difficoltà operative incontrate, al fine di trovare una strategia sempre migliore a quella utilizzata in precedenza. Inoltre cercherei di rendere meno competitivo il gioco, modificando l'obiettivo finale.

COSA MANTERREI NELLE ESPERIENZE SUCCESSIVE – CONSIDERAZIONI FINALI

Ritengo che più i bambini cresceranno e più il pensiero astratto maturerà, più diventerà difficile proporre attività matematiche con il corpo. Per quanto riguarda l'ambito logico matematico di mia competenza, ritengo che geometria, geografia, tecnologia e scienze siano discipline improntate al fare in movimento e di natura prettamente laboratoriale; aritmetica invece, salvo per alcuni argomenti, con il procedere dei saperi diventa sempre più astratta, pertanto meno legata alla sfera del concreto e del corpo e quindi del movimento.

Ciò che vorrei mantenere anche nelle classi alte è quindi l'utilizzo del corpo e del gioco non solo come strumento per l'apprendimento, come nelle classi basse, ma anche come mezzo per l'apprendimento.

Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Movimparo: per una scuola in movimento dai 3 ai 10 anni

Sottotitolo:

Collocazione: Web



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it