

# **DOCUMENTAZIONE PROGETTI DIDATTICI** **(Scuola materna - scuola elementare)**

**TITOLO** \_\_\_\_\_ PROGETTO EUROPEO COME NIUS \_\_\_\_\_

**Sottotitolo** \_\_\_\_\_ 'SPACE HOUSE': IL GIOCO DEL FUTURO \_\_\_\_\_

**Anno scolastico** \_\_\_\_\_ 1988 - 89 \_\_\_\_\_ **Plesso/i** \_\_\_\_\_ SCUOLA ELEMENTARE ' BOLLITORA ' \_\_\_\_\_

**Classi/sezioni** \_\_\_\_\_ 5<sup>a</sup> A - 5<sup>a</sup> B \_\_\_\_\_ **n° alunni** \_\_\_\_\_ 34 \_\_\_\_\_

**Insegnanti** \_\_\_\_\_ LIBERATI MARIA FABRIZIA \_\_\_\_\_ BARONIO FRANCA \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Altri** \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

## **CARATTERISTICHE STRUTTURALI DEL PROGETTO**

**Motivazioni in relazione al contesto** \_\_\_\_\_ CONOSCERE E COMPRENDERE, ATTRAVERSO IL GIOCO,

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ TRADIZIONI CULTURALI DI PAESI DIVERSI. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ OFFERTRE AD ALUNNI DI ETA' E NAZIONALITA' DIVERSE L'OPPORTUNITA' DI LAVORARE AD UNO STESSO  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ TEMA, QUALE MEZZO DI COMUNICAZIONE, SCAMBIO E CONFRONTO. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Finalità** \_\_\_\_\_ IDEAZIONE DI UN GIOCO EUROPEO PER IL FUTURO. \_\_\_\_\_

**Obiettivi** \_\_\_\_\_ 1. CONOSCERE I GIOCHI DI SOCIETA' PIU' ATTUALI E DIFFUSI. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 2. ESEGUIRLI RISPETTANDO LE REGOLE PREVISTE. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 3. DESCRIVERE LA 'STRUTTURA MORFOLOGICA' DEL GIOCO. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 4. REDIGERE UN VOCABOLARIO 'LUDICO' \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 5. CATALOGARE I GIOCHI SECONDO ALCUNI CRITERI STABILITI. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 6. TRASFORMARE, APPLICARE MODIFICHE AD UN GIOCO CONOSCIUTO. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 7. PROGETTARE UNA NUOVA MODALITA' DI GIOCO. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 8. REALIZZARE IL GIOCO \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ 9. IDEARE UN MANIFESTO PUBBLICITARIO PER DIFFONDERE IL PRODOTTO. \_\_\_\_\_

Descrizione di tutti gli aspetti essenziali didattico - organizzativo del progetto:

Discipline / Campi d'esperienza LINGUA ITALIANA - EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE -  
STUDI SOCIALI.

Contenuti IL GIOCO DI SOCIETA': - RUOLI - ABILITA' - STRATEGIE - CORNICE  
MATERIALE UTILIZZATO - COSTO.

Metodologia RICERCA DI GIOCHI DI SOCIETA' PIU' ATTUALI E DIFFUSI. \* RICERCA  
REGISTRAZIONE DELL'INDICE DI GRADIMENTO.  
REDAZIONE DI UN VOCABOLARIO 'LUDICO '  
TRASFORMAZIONE DI UN GIOCO CONOSCIUTO \* PROGETTAZIONE  
PRODUZIONE DEL GIOCO \* REALIZZAZIONE  
PRESENTAZIONE DEL PRODOTTO. \* PUBBLICIZZAZIONE

Tempi APRILE - GIUGNO ( 20 ORE CIRCA, DISTRIBUITE IN UNA COMPRESENZA SETTIMANALE ).

Spazi LABORATORIO GRAFICO - PITTORICO - AULE - BIBLIOTECA .

Modalità organizzative LAVORO A CLASSI APERTE - FORMAZIONE DI SOTTOGRUPPI - SUDDIVISIONE  
DEI RUOLI E DEI COMPITI.

Eventuali proposte e/o iniziative di aggiornamento e formazione collegate

## PROGETTAZIONE. COMUNICAZIONE. VALUTAZIONE

Soggetti che hanno proposto il progetto FORGHIERI SUSI (INS.TE DI LINGUA INGLESE )

Gruppo di progetto: composizione e ruoli LIBERATI M.FABRIZIA - BARONIO FRANCA : INS.TI

DELLE CLASSI QUINTE.

Coinvolgimento del personale della scuola (modi e tempi) \_\_\_\_\_

\* PRESENTAZIONE DEL PROGETTO ALL' INTERCLASSE DOCENTI - GENITORI

\* ORGANIZZAZIONE DI DUE GIORNATE TEMATICHE SUL ' GIOCO ' \* ALLESTIMENTO DI UNA MOSTRA

\* PARTECIPAZIONE ALL' INIZIATIVA : ' UNA CITTA' PER I BAMBINI ' .

Coinvolgimento dei genitori (modi e tempi) \_\_\_\_\_

\* PRESENTAZIONE DEL PROGETTO ALL' ASSEMBLEA DI CLASSE E ALL' INTERCLASSE DOCENTI - GENITORI .

\* ALLESTIMENTO DI UNA MOSTRA PER LA FESTA DELLA SCUOLA.

Eventuale coinvolgimento di soggetti extrascolastici (modi e tempi) \_\_\_\_\_

- INCONTRI PER PREDISPORRE UN QUADRO GENERALE DEL PROGETTO E PER ORGANIZZARE UNA GIORNATA  
TEMATICA SUL GIOCO COMUNE CON I PROFESSORI DELLA SCUOLA MEDIA FASSI. - INCONTRI CON GLI

Verifica, monitoraggio e autovalutazione (modi, tempi e soggetti coinvolti) \_\_\_\_\_ OPERATORI

\* AMPIA LA CONOSCENZA DEI GIOCHI DI SOCIETA' \_\_\_\_\_ DELLA LUDOTECA .

\* CORRETTA LA MODALITA' DI ESECUZIONE. \* ORIGINALE LA TRASFORMAZIONE EFFETTUATA AD UN  
GIOCO PRESCELTO, CAMBIANDONE IL CONTESTO, I RUOLI, L' ITER...

\* COMPLETA LA REALIZZAZIONE DEL NUOVO GIOCO.

~~\* AUTOVALUTAZIONE: RISPETTO DEI TEMPI ASSEGNATI - FUNZIONALE L' ORGANIZZAZIONE PREDISPOSTA - ATTIVA~~

**DOCUMENTAZIONE** PARTECIPAZIONE E FORTE MOTIVAZIONE - SODDISFACENTE IL RISULTATO OTTENUTO .

Documentazione prodotta (protocolli dei bambini, materiale fotografico, audiocassette,  
video, C.D. ecc.) \_\_\_\_\_ FASCICOLO - CARTELLONI - FOTO - GIOCO DI SOCIETA' - VOLANTINI E

\_\_\_\_\_ MANIFESTO PUBBLICITARIO.

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

Titolo: Space house: il gioco del futuro

Sottotitolo: Progetto Europeo Comenius

Collocazione: LI 97



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)