

**ISTITUTO
COMPENSIVO
DI VILLANTERIO**



**SCUOLA PRIMARIA DI
MARZANO**

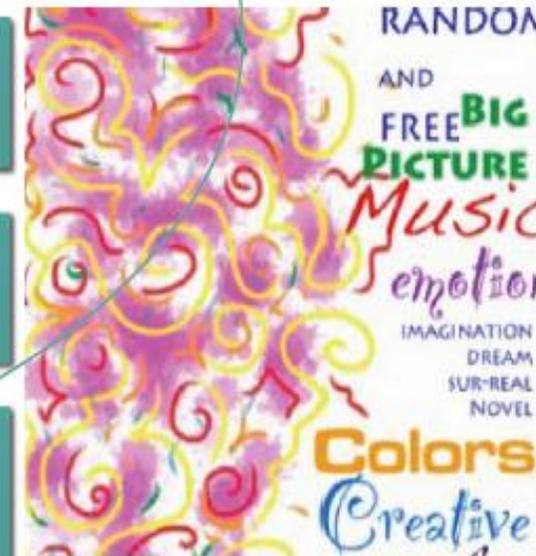
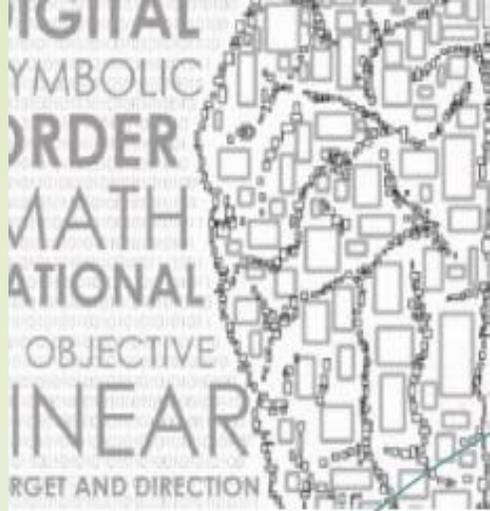
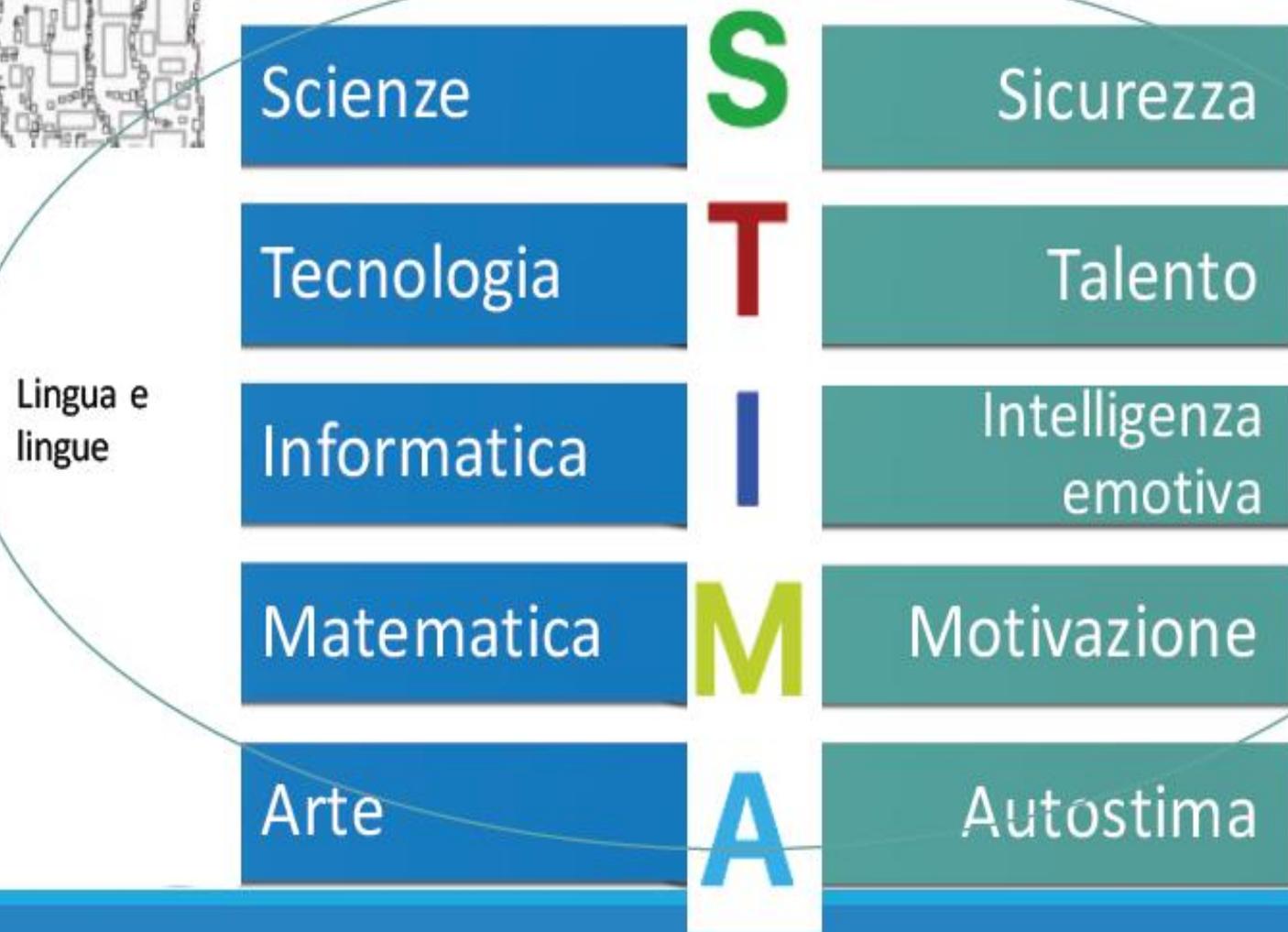


CLASSE 1[^] B

Insegnante: RIZZINI MARIA ANGELA



Il modello italiano: **STIMA**

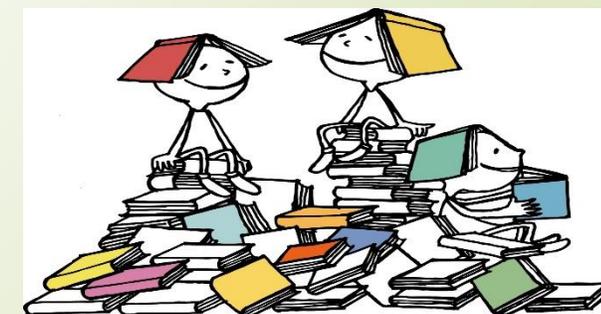


STIMA NON E' UN NUOVO MODO DI FARE DIDATTICA
MA UN POTENZIAMENTO DI QUELLA ATTIVA
ATTUALMENTE.

LA SCUOLA DIVENTA IL LUOGO DOVE «IL DOCENTE NON E'
PIU' IL SAGGIO SULLA SCENA» MA DIVENTA UNA SORTA DI
ALLENATORE CHE COLLABORA, SOSTIENE, INTERVIENE.



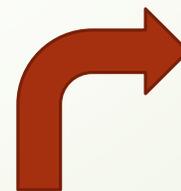
LA TRASMISSIONE DEI SAPERI DISCIPLINARI SI ATTUA
SPERIMENTANDO NUOVE STRATEGIE DOVE I PUNTI DI
FORZA SONO: IL DIALOGO, LA CURIOSITA', IL RUOLO
COSTRUTTIVO DELL'ERRORE E DELLE EMOZIONI.



Alla base dell'Unità Didattica **STIMA**:

- **REALTA'**
- **INTERESSI SCIENTIFICI**
- **CURIOSITA'**
- **INTERDISCIPLINARIETA'**
- **APPRENDIMENTO COOPERATIVO E/O PEER TO PEER**

QUESTA E' LA NOSTRA UNITA' STIMA



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DEL SISTEMA NERVOSO E DEL COMPORTAMENTO
Sezione Psicologia, Piazza Botta 11 - 27100 Pavia
gianluca.gualdi01@universitadipavia.it

UNITÀ DIDATTICA STIMA

Classi coinvolte:
1^ B Primaria Marzano
1^ A Primaria Vistarino
1^ A Primaria Maghero
1^ A Primaria Miradolo
1^ A Primaria Villanterio

Nome, cognome e mail dei docenti di riferimento (stampatello):
RIZZINI MARIA ANGELA lmb.montanari@alice.it
BONIZZONI MONICA monica.bonizzoni@libero.it
RANCATI GABRIELLA rancape@gmail.com
REMELLI ADELAIDE ipazia91173@gmail.com
CICCOCIOPPO ROSARIA rosaria.ciccocioppo@yahoo.it

ARGOMENTO STIMA	CLASSI COINVOLTE
Partendo da un'analisi di ciò che posso fare con i cinque sensi costruire un gioco: "INDOVINA COSA" che aiuterà i compagni della futura classe prima ad interiorizzare percorsi sensoriali.	Le classi sopra citate.

Cosa si vuole che apprendano gli studenti?

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:
-favorire la curiosità verso il mondo circostante
-favorire l'esplorazione e l'osservazione della realtà naturale e artificiale
-favorire il gusto per la scoperta
-favorire l'interesse per l'attività di manipolazione
- individuare e analizzare qualità e proprietà degli oggetti attraverso attività sensoriali e percettive
-seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà
-progettare e costruire un manufatto

OBIETTIVI FORMATIVI:
-consapevolezza dell'importanza degli organi di senso e di tutte le cose che riusciamo a fare grazie a loro e che molto spesso diamo per scontate
-mettere in comune con gli altri le proprie osservazioni e le proprie idee
-ascoltare le spiegazioni e le opinioni altrui
-collaborare per condurre e portare a termine attività
-favorire la formazione di un atteggiamento rispettoso
-favorire l'integrazione di chi e di ciò che appare come diverso

QUESTI ERANO GLI ALUNNI ALL' INIZIO DELL' ANNO SCOLASTICO.



Classe Prima, molto eterogenea.

Come proporre un Progetto di tipo scientifico?

Occorreva partire subito contestualizzando le attività e fornendo agli alunni molteplici occasioni, per esprimersi, ascoltare, capire, scoprire: **che cosa, come e perché.**

LA METODOLOGIA E' STATA SUGGERITA DA ...

Le 10 pratiche STEM

1. Apprendimento pratico e manipolativo
2. Apprendimento cooperativo
3. Interrogazione e ragionamento
4. Giustificazione del pensiero
5. Discussione e indagine (Brainstorming)
1. Scrittura di riflessione e problem solving
2. Integrazione della tecnologia
3. Insegnante come facilitatore
4. Approccio al problem solving
5. Utilizzo della valutazione come forma di insegnamento

LA PRIMA REALE OCCASIONE PER SPERIMENTARE IL NUOVO PROCESSO DI APPRENDIMENTO E' STATA ... **IL NATALE.**

Due alunni non sono di fede cattolica, come attuare l'inclusione?

L'idea è stata quella di realizzare in classe L' ALBERO DEI PACCHETTI REGALO.



Poi è stato un susseguirsi di esperienze dove i **PROBLEMI** proposti dovevano essere sufficientemente vicini alle conoscenze degli alunni per essere compresi ma avere un grado di novità e complessità tale da motivare la curiosità a ricercare e discutere con gli altri la soluzione.

IO MI SENTIVO COSI'



Loro sono partiti così



BANCHI A ISOLE



INIZIA LA COOPERAZIONE

MA ...

**NON E' TUTTO SEMPLICE
COME SEMBRA**

DISCUSSIONE





CONTIAMO



**MA COME
FACCIAMO
?**

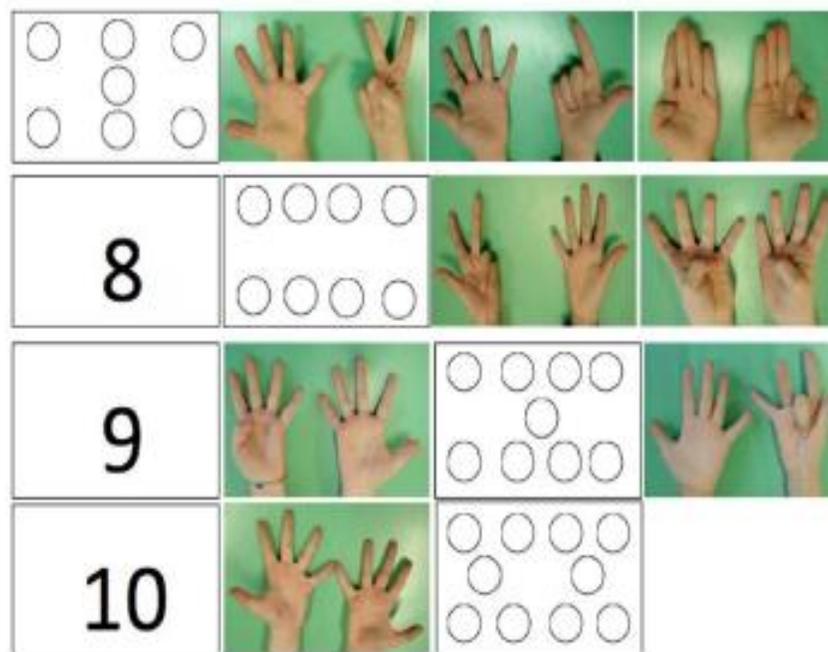
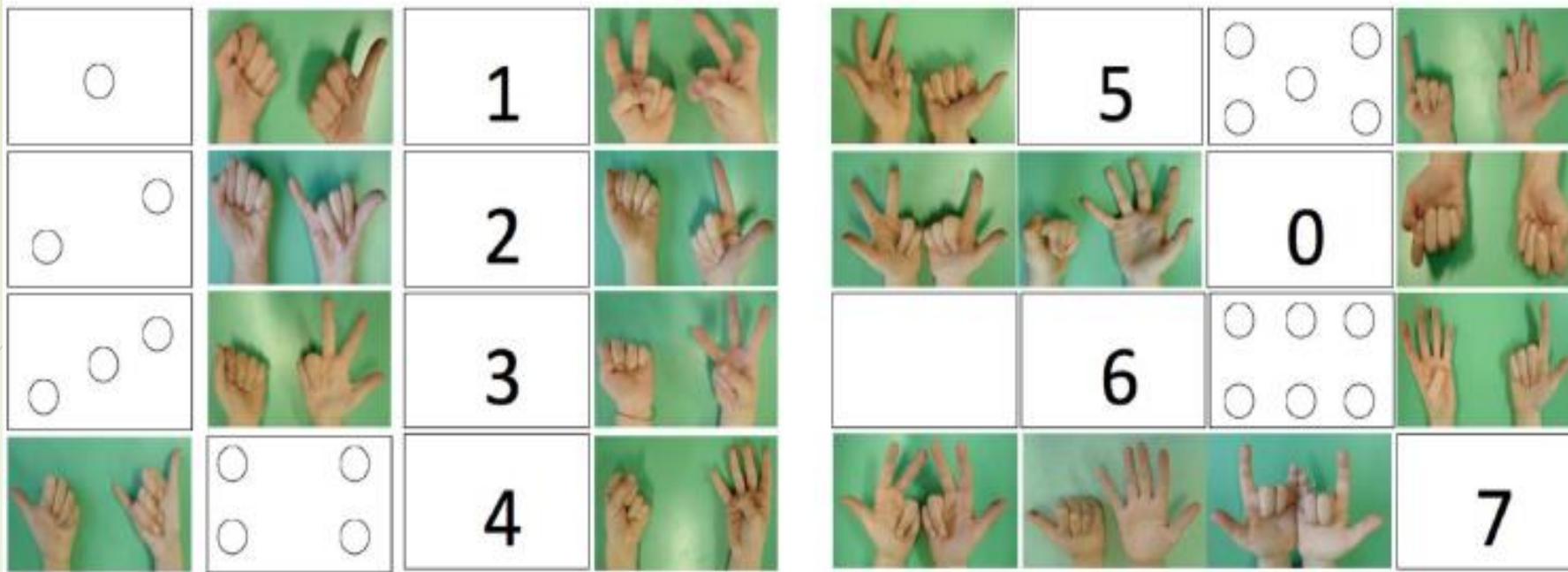


I bambini
Cercano
Varie
Strategie.



Per scoprire
la **DECINA**
occorre
elaborare il
numero
partendo da
operazioni di
quantificazione
associate al
concetto di
numerosità.

Noi
Abbiamo
Contato
Anche
Con le dita ...
Dei piedi !



LA RAPPRESENTAZIONE
CHE IL BAMBINO HA
DELLE PROPRIE DITA E'
UN'ABILITA' DI BASE
CHE E' STATA
SVILUPPATA.



Ogni attività è un «processo operativo»

COME SPIEGARE CHE UNA COSA ... «SECCA» E' VIVA?

04_05_2017
GLI ESSERI VIVENTI
OSSERVIAMO E DISEGNAMO
LA ROSA DEL
DESERTO,

PRIMA



PRIMA LA PIANTA
ERA SECCA E NON
PRODUCEVA FOGLIE.

**SEMBRAVA
UNA MAGIA**

DOPO



DOPO LA PIANTA È
CRESCIUTA E HA FATTO
LE FOGLIE E HA FATTO
TANTI RAMI.



UN'ESPERIENZA CON LE GUARDIE ECOLOGICHE VOLONTARIE SERVE A SVILUPPARE IL SENSO CRITICO



ED ORA ... TUTTI A **TEATRO** - - - MA **NON UN TEATRO QUALSIASI!**

ASTREA



ASTREA si occupa di EDUTAINMENT (EDUCATIONAL ENTERTAINMENT).

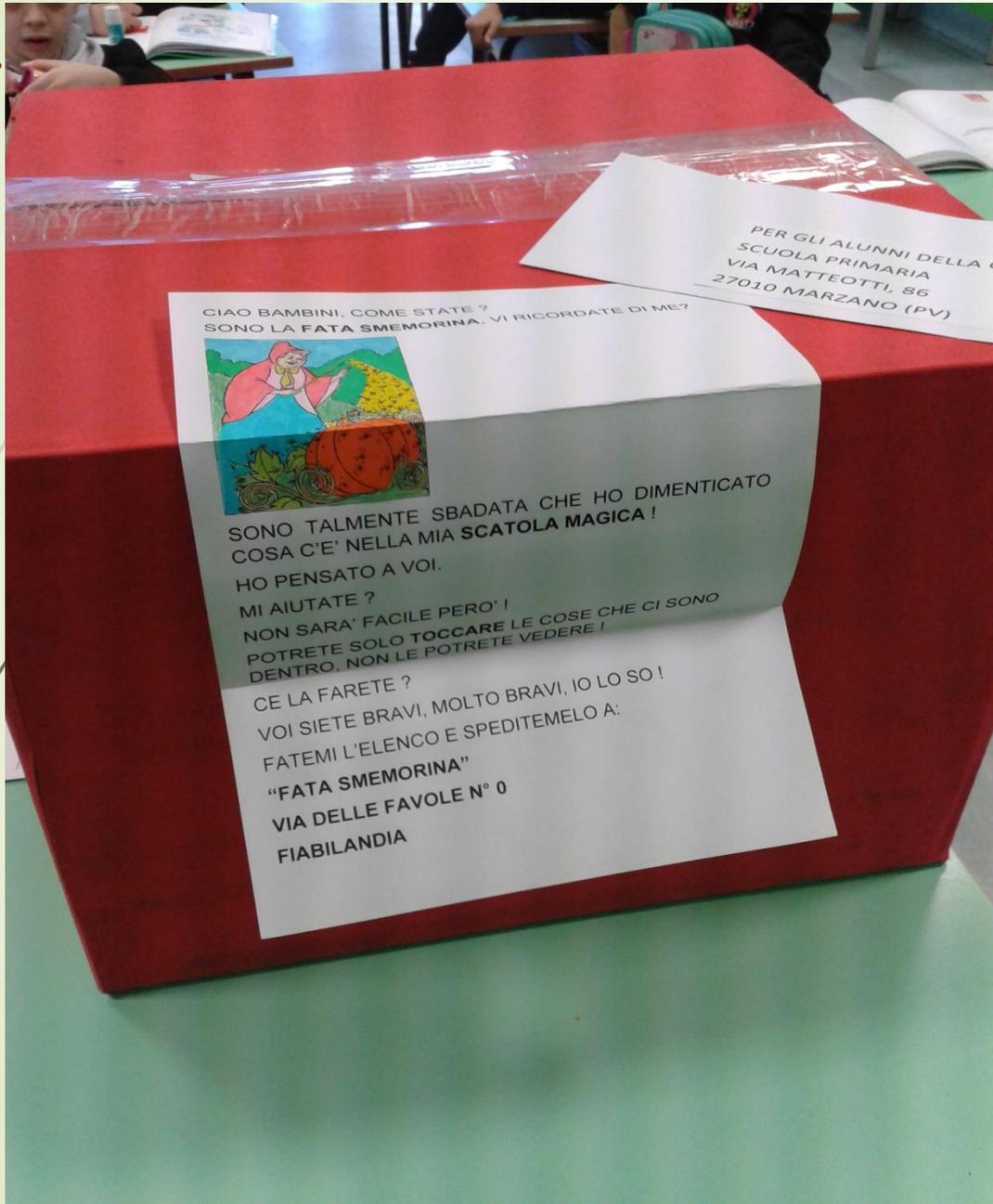
Il metodo ASTREA trasforma nozioni e concetti scientifici in favole, racconti, drammatizzazioni.





E, FINALMENTE, INIZIA IL PROGETTO STIMA.

COME?





Cosa si vuole che apprendano gli studenti?

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: 

- favorire la curiosità verso il mondo circostante
- favorire l'esplorazione e l'osservazione della realtà naturale e artificiale
- favorire il gusto per la scoperta
- favorire l'interesse per l'attività di manipolazione
- individuare e analizzare qualità e proprietà degli oggetti attraverso attività sensoriali e percettive
- seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà
- progettare e costruire un manufatto

OBIETTIVI FORMATIVI: 

- consapevolezza dell'importanza degli organi di senso e di tutte le cose che riusciamo a fare grazie a loro e che molto spesso diamo per scontate
- mettere in comune con gli altri le proprie osservazioni e le proprie idee
- ascoltare le spiegazioni e le opinioni altrui
- collaborare per condurre e portare a termine attività
- favorire la formazione di un atteggiamento rispettoso
- favorire l'integrazione di chi e di ciò che appare come diverso



cosa ci sarà
dentro?

MANIPOLARE



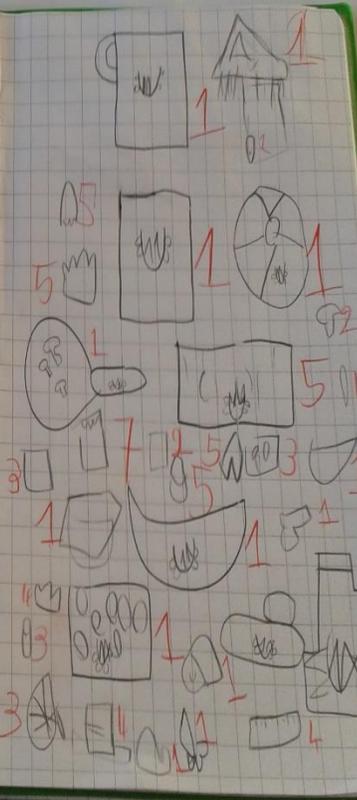
TOCCO...

07_03_2017
 LA SCATOLA MISTERIOSA
 DI FATA SMEMORINA

DISEGNO CON IL ... TATTO
 ESPERIMENTO

DOMANDA: RIUSCIRÒ AD INDOVINARE E POI DISEGNARE, SOLO TOCCANDOLI, GLI OGGETTI CHE CI SONO NELLA SCATOLA?

MI CONCENTRO.
 IO PENSO DI AVER TOCCATO:

07 - 03 - 2017

LA SCATOLA MISTERIOSA
 DI FATA SMEMORINA.

GUANTO DA FORNO BOTTIGLIA VUOTA CILINDRO GOMITOLO GUANTO SCATOLA 1 RIGHELLO AGENDA CAPPELLO X BARATTOLO SPAZZOLA SCATOLA 2 PALLINA PENTOLINO SPUGNA SPAZZOLA PER CAPELLI	PENNELLO TAZZA GUANTO PER PULIZIE BICCHIERE CON MANICO GUANTO IGIENICO TAPPO MOLLETTA TAPPO SPUMANTE SAPONETTA CUCCHIAIO PORTASAPONE BIRO SPAZZOLINO CUCCHIAIO POLENTA MESTOLO PORTAUOVO ASTUCCIO
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DI CHE MATERIALE ERANO GLI OGGETTI?

NOI ABBIAMO TOCCATO ...

- FFERO
- CARTA
- LEGO
- GOMMA
- SETA X
- STOFFA
- VETRO X
- PLASTICA
- ACCIAIO
- PLASTICA DURA
- METALLO

QUALCUNO HA SCRITTO:

- SERVO
- RUVIDO
- MOLLE

COSA SONO?

SONO PROPRIETÀ, CI DICONO COME È UN OGGETTO.

PERCEPIRE LA REALTÀ' - OSSERVARE - COMUNICARE

28_03_2017

PARLIAMO DI ... PROPRIETÀ

GIOCO: IL PASSAMANO.

RAPPRESENTAZIONE.



GIOCARE



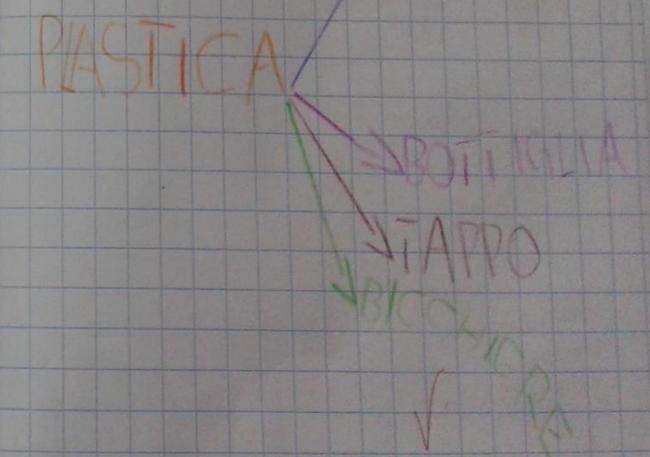
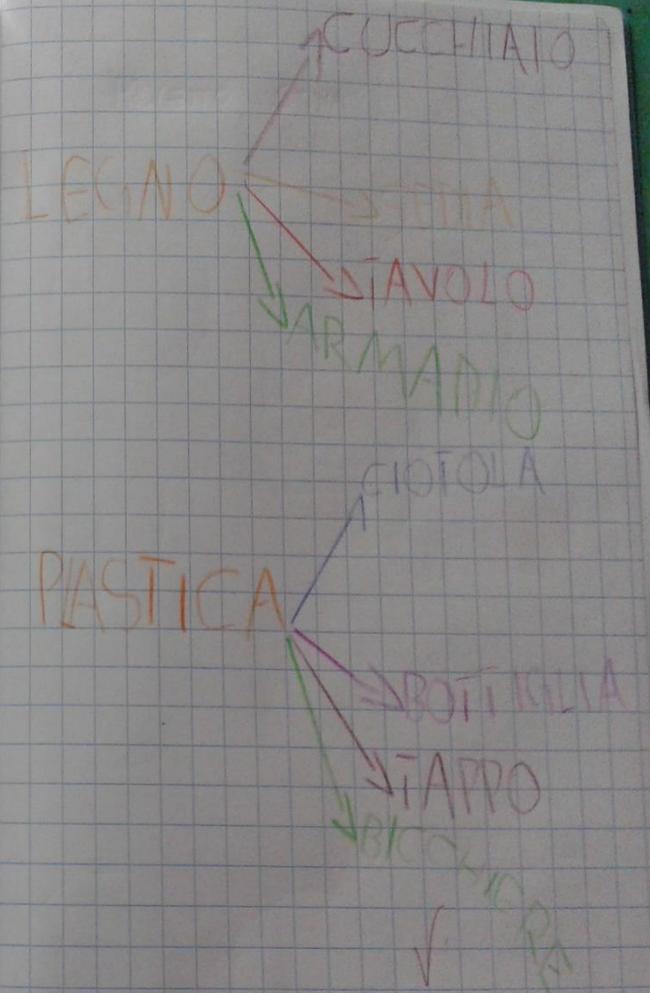
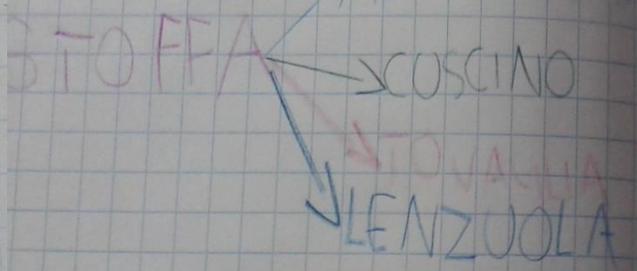
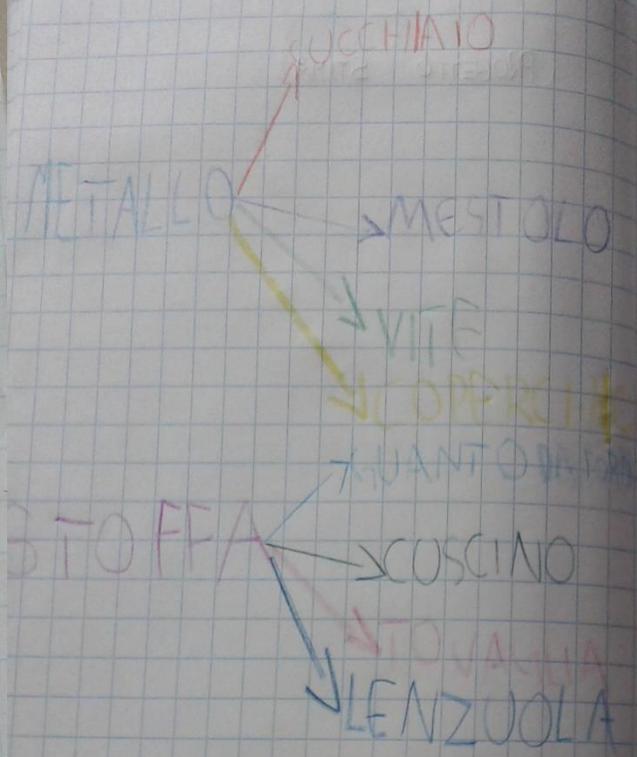
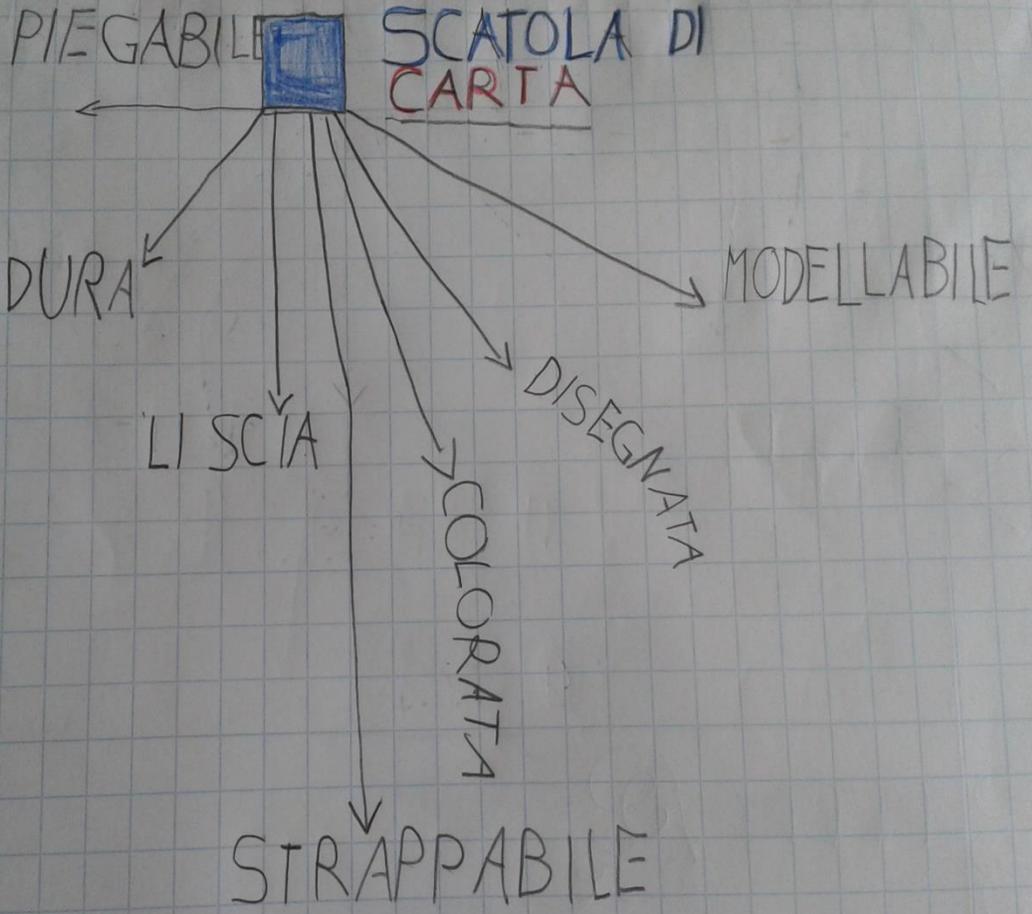
CLASSIFICARE



**DOVE
LO METTO?**

04/04/2017 PROGETTO STIMA

OGGETTI... PROPRIETA'



RAPPRESENTARE CLASSIFICAZIONI

PARTENDO DA UN'ANALISI DI CIO' CHE POSSO FARE CON I CINQUE SENSI ... COSTRUIRE UN GIOCO

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DEL SISTEMA NERVOSO E DEL COMPORTAMENTO
Sezione Psicologia, Piazza Botta 11 - 27100 Pavia
gianluca.gualdi01@universitadipavia.it

INDOVINA CHE COSA?

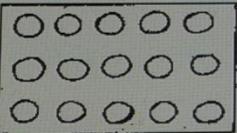
MATERIALE OCCORRENTE

- Cartoncini
- Tappi di plastica
- Immagini di oggetti di vario materiale
- Colla
- Forbici

CARTONCINO CON IMMAGINI



CARTONCINO CON I BUCHI



REGOLE DEL GIOCO

Gioco di società per un minimo di due giocatori o due gruppi di giocatori.

Ogni giocatore/gruppo sceglie un oggetto nascosto e poi fa a turno una domanda alla quale si può rispondere solo "Sì" o "No".

Ad ogni risposta si chiudono (con i tappi) tutti gli "oblò" degli oggetti che non corrispondono alla risposta ottenuta, fino a quando resterà un solo oggetto.

Se si chiede, ad esempio, "Il tuo oggetto è di legno?" e l'avversario risponde "Sì", si possono chiudere tutte le finestre degli oggetti di altro materiale (plastica, vetro, ...) e così via, fino alla soluzione finale.

OBIETTIVI EDUCATIVI-DIDATTICI

- Creare un clima sereno e disteso
- Organizzare attività di gruppo
- Comunicare in modo chiaro, ordinato e coerente
- Pensiero logico
- Concentrazione
- Combinazione
- Conoscenze scientifiche

04 - 2017
(PROGETTO STIMA)

OGGETTI E ... MATERIALI



INVENTIAMO UN GIOCO ?

DISCUSSIONE

D1 "CHI DI VOI POSSIEDE: INDOVINA CHI ?"

D2 "COME SI GIOCA ?"

SPIEGAZIONE

D3 "NOI POTREMMO INVENTARE: INDOVINA COSA ?"

DISCUSSIONE

DECIDIAMO INSIEME QUALI SONO I MATERIALI PIU' CONOSCIUTI:

- METALLO
- STOFFA
- LEGNO
- PLASTICA

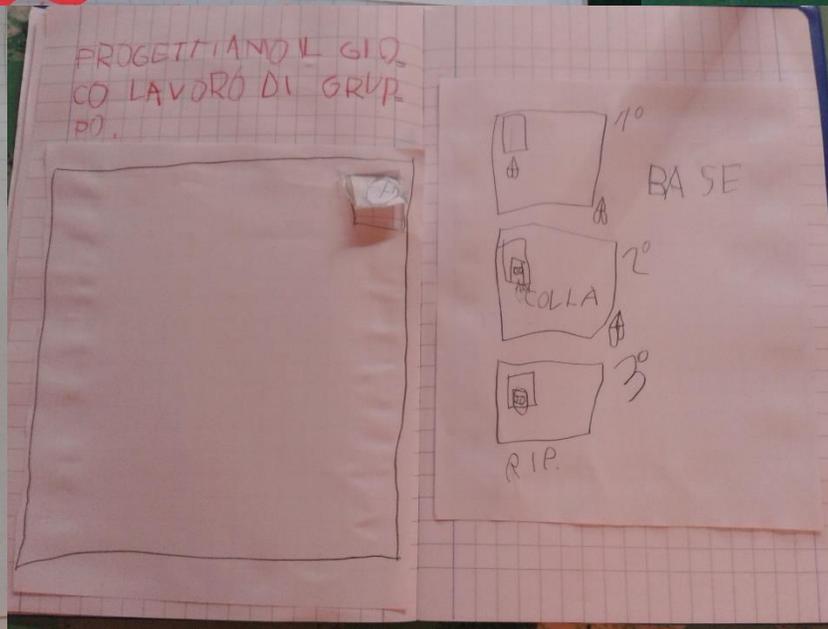
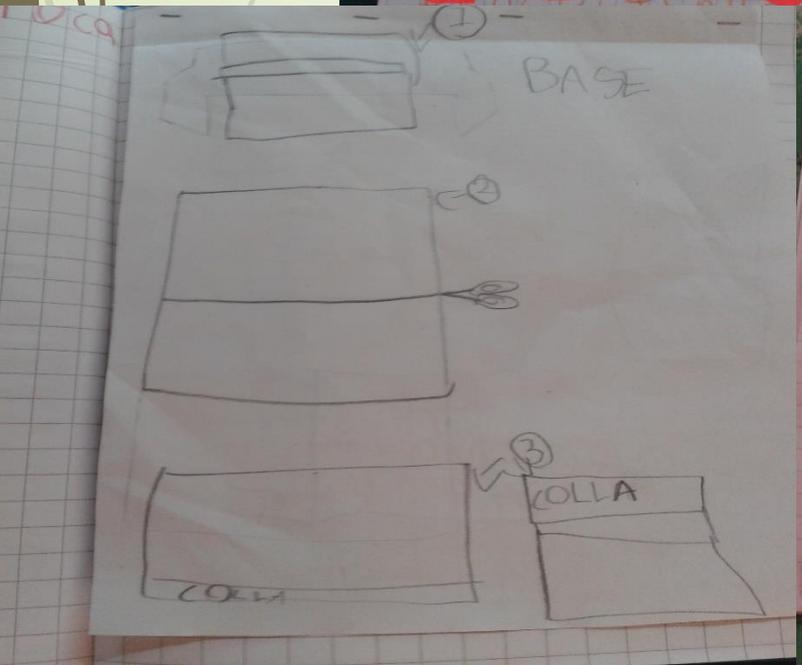
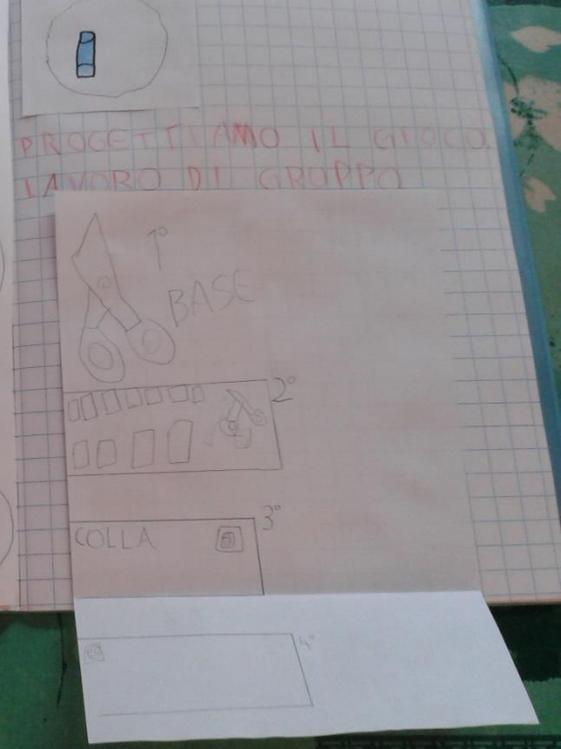
ORA VEDIAMO INSIEME QUALI OGGETTI DI USO COMUNE POSSIAMO ABBINARE AI MATERIALI SCELTI.

**BASE DI PARTENZA ... UN GIOCO CONOSCIUTO DALLA MAGGIOR PARTE DEI BAMBINI
MA PRIMA ... SI GIOCA!**





**PROGETTIAMO
IL GIOCO**







ED ORA ...

AUTOVALUTAZIONE

ALUNNO/A	HO PARTECIPATO CON INTERESSE	ERO CURIOSO DI SAPERE	MI E' PIACIUTO LAVORARE CON I COMPAGNI	HO CAPITO PERCHE' E' IMPORTANTE USARE CERTI MATERIALI
BIANCHI EMANUELE				
BROCCA EMMA				
CAPETTI FILIPPO				
CUCINOTTA BELLA				
DE MARIO PORETA RICCARDO				
DI BELLO ANDREA				
EVANGELISTA THOMAS				
MAZZOCOLA ELEONORA				
MESSINA MATHIAS				
RAMELLI ASIA				
TCHOUATAT MATHIEU				
UNGUREANU GABRIELLA				
VICENTE FRANCESCO				
ZANCANELLA ALICE				
<i>totale</i>	= 16	= 3	= 37	

IN DOVINA COSA



CE L'ABBIAMO FATTA!



NOI A SCUOLA
CI SENTIAMO
COSÌ



Grazie a tutti !