

**ISTITUTO  
COMPRESIVO  
DI VILLANTERIO**



**SCUOLA PRIMARIA DI  
MARZANO**



**CLASSE 1<sup>^</sup> B**

**Insegnante: RIZZINI MARIA ANGELA**



# Il modello italiano: **STIMA**

Scienze

**S**

Sicurezza

Tecnologia

**T**

Talento

Informatica

**I**

Intelligenza  
emotiva

Matematica

**M**

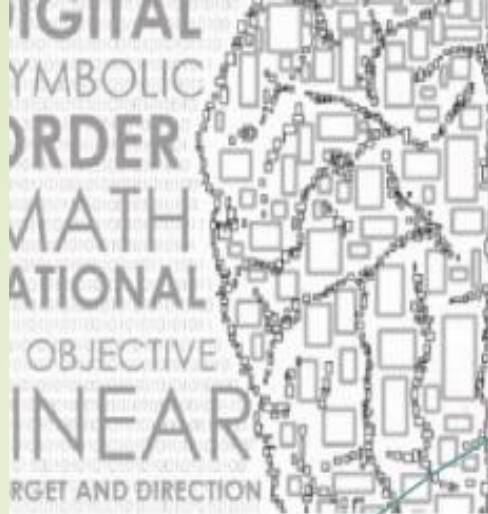
Motivazione

Arte

**A**

Autostima

Lingua e  
lingue



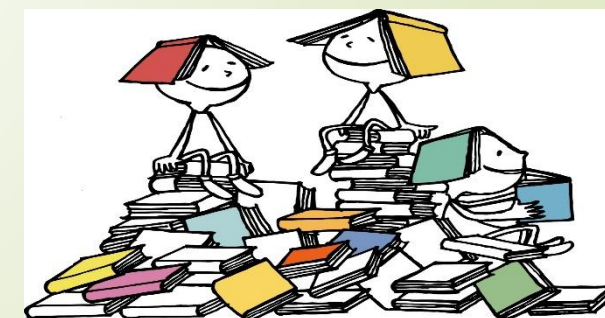


**STIMA** NON E' UN NUOVO MODO DI FARE DIDATTICA  
MA UN POTENZIAMENTO DI QUELLA ATTIVA  
ATTUALMENTE.

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](mailto:lmb.montanari@alice.it)  
BONIZZONI MONICA [monica.bonizzoni@libero.it](mailto:monica.bonizzoni@libero.it)  
RANCATI GABRIELLA [rancape@gmail.com](mailto:rancape@gmail.com)  
REMELLI ADELAIDE [ipazia91173@gmail.com](mailto:ipazia91173@gmail.com)  
CICCOCIOPPO ROSARIA [rosaria.ciccocioppo@yahoo.it](mailto: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.



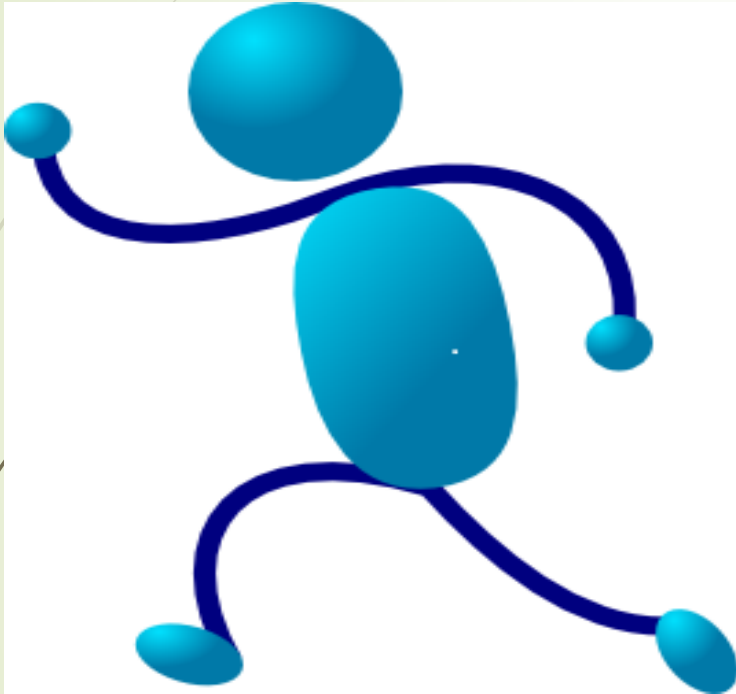
Poi è stato un susseguirsi di esperienze dove i **PROBLEMI** proposti dovevano essere sufficientemente vicini alle conoscenze degli alunni per essere compresi ma avere un grado di novità e complessità tale da motivare la curiosità a ricercare e discutere con gli altri la soluzione.

# IO MI SENTIVO COSI'





Loro sono partiti così



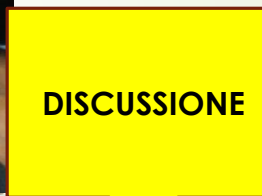
# BANCHI A ISOLE



**INIZIA LA  
COOPERAZIONE**

MA ...

**NON E' TUTTO SEMPLICE  
COME SEMBRA**



**DISCUSSIONE**







**CONTIAMO**



**MA COME  
FACCIAMO  
?**



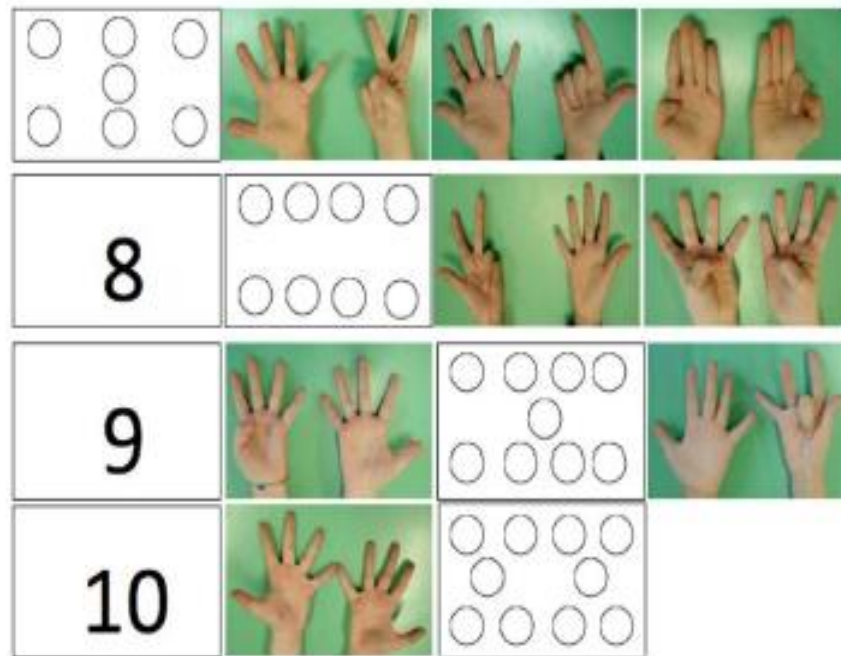
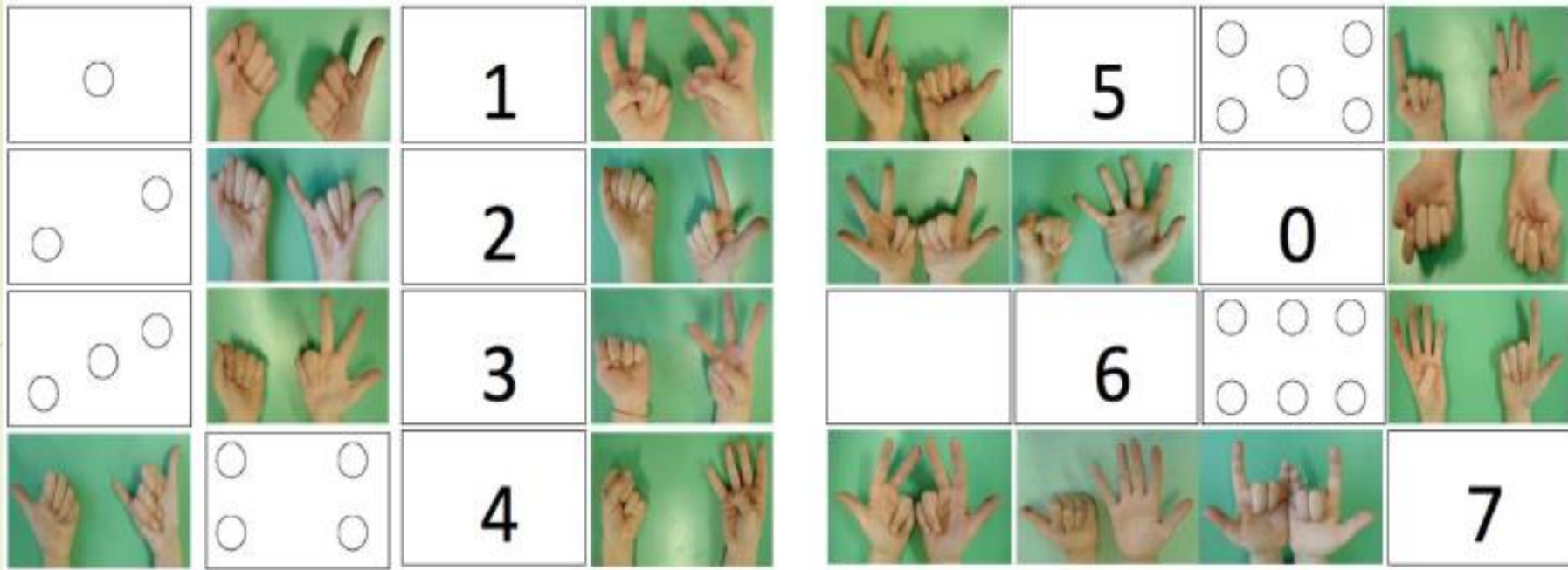
I bambini  
Cercano  
Varie  
Strategie.



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 DISEGNIAMO  
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.



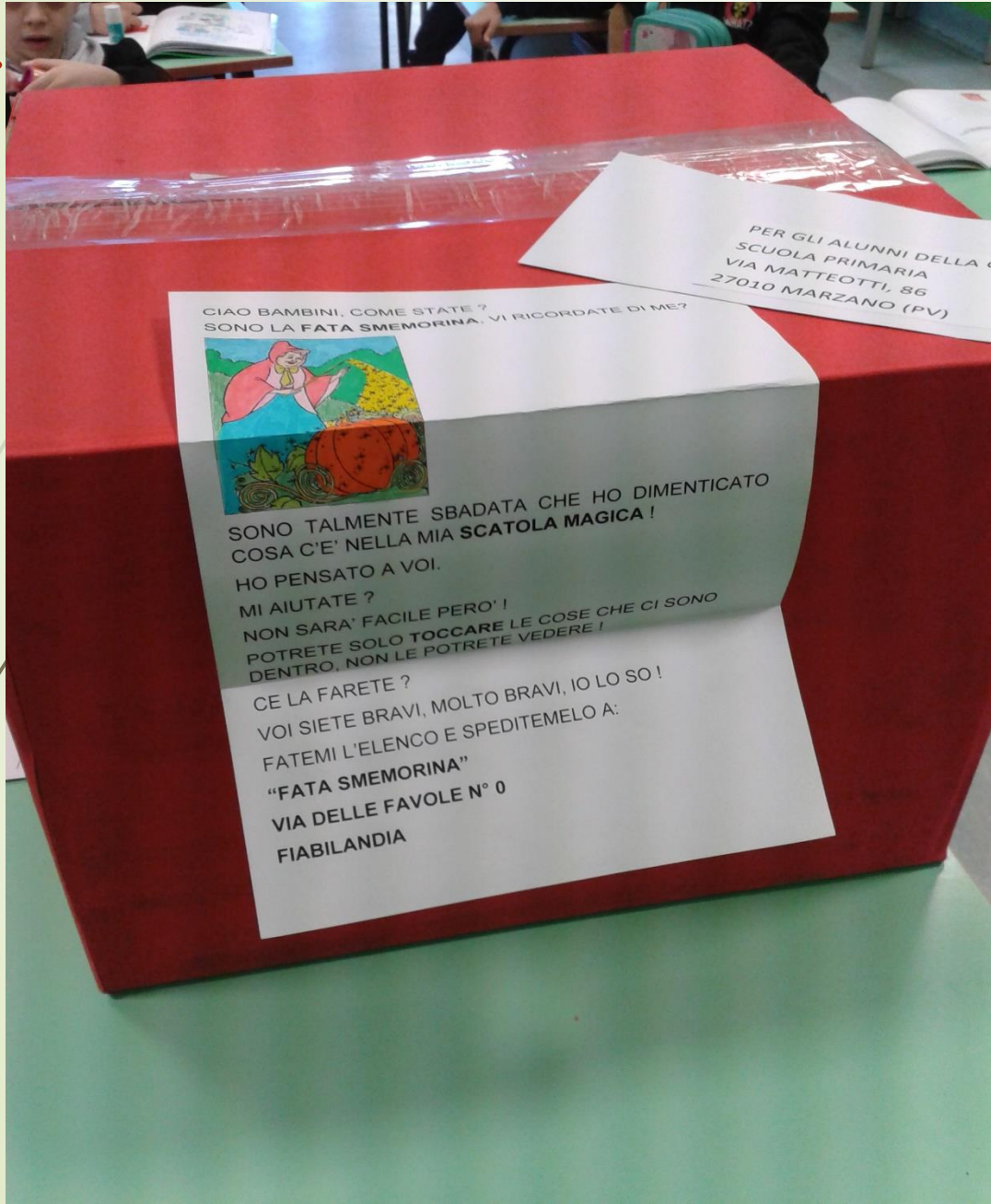






E, FINALMENTE, INIZIA IL PROGETTO STIMA.

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...







28\_03\_2017

PARLIAMO DI ... PROPRIETÀ

GIOCO: IL PASSAMANO.

RAPPRESENTAZIONE.



**GIOCARE**



**CLASSIFICARE**

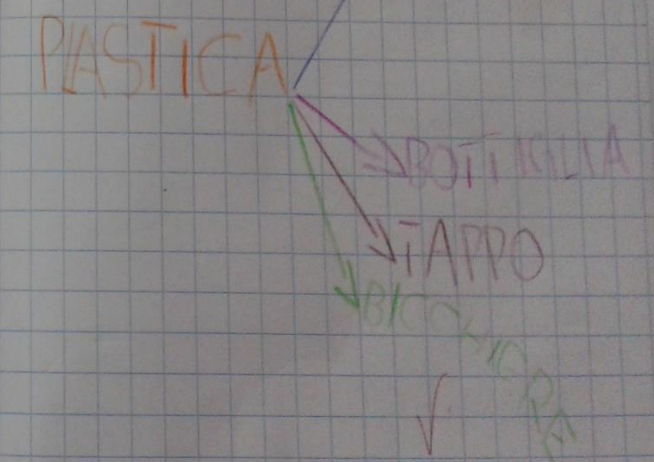
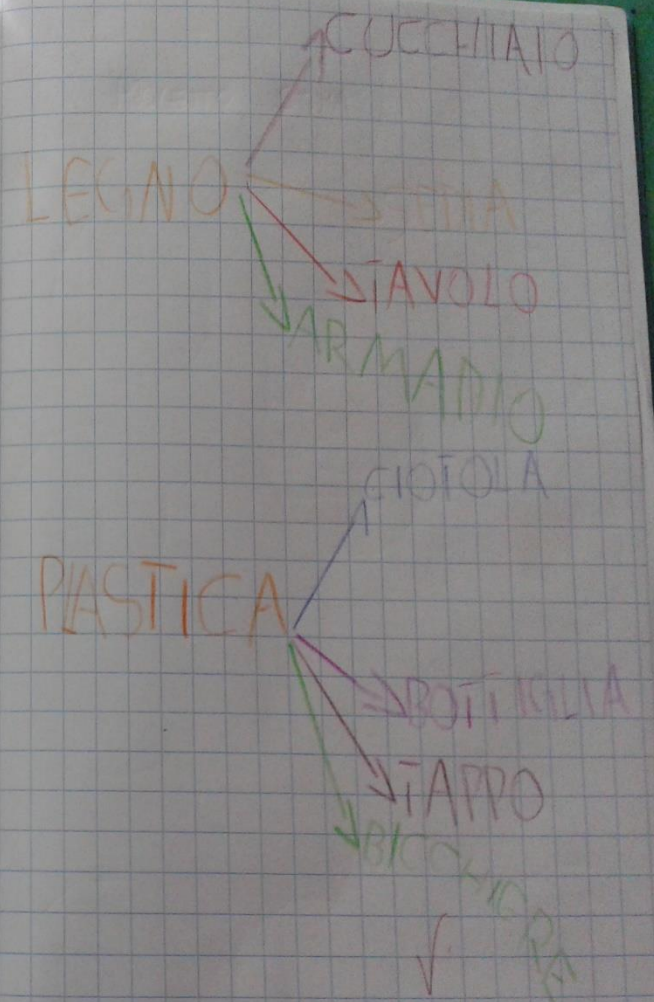
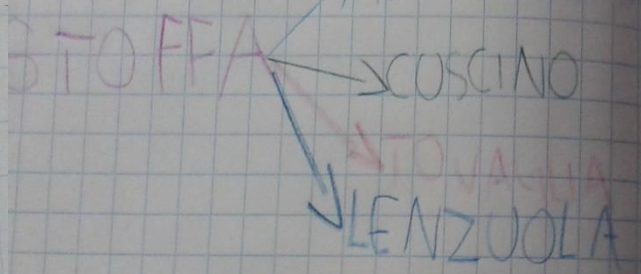
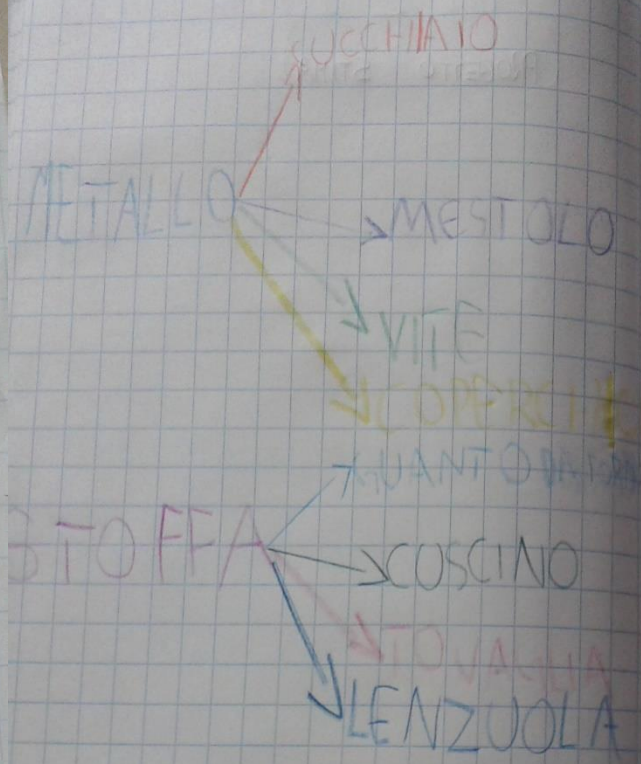
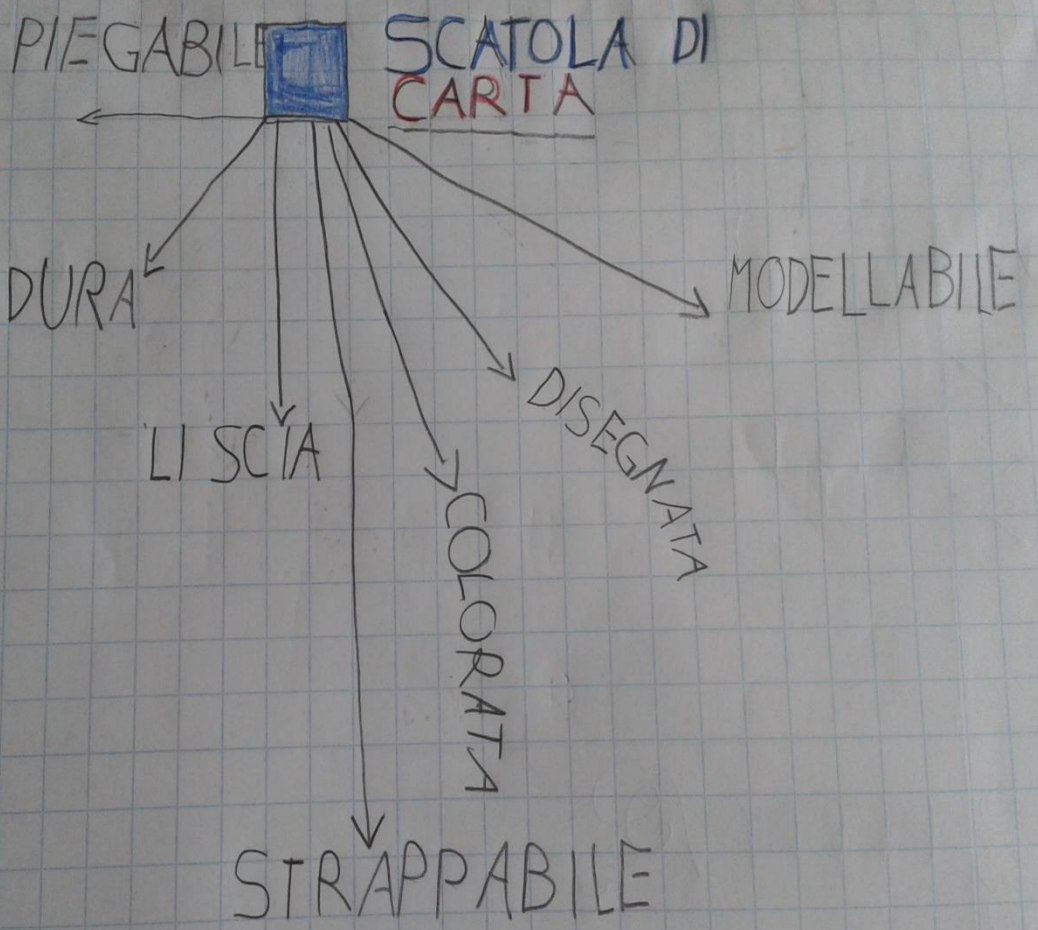


**DOVE  
LO METTO?**



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

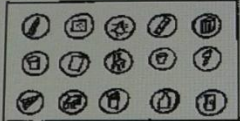
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DEL SISTEMA NERVOSO E DEL COMPORTAMENTO  
Sezione Psicologia, Piazza Botta 11 - 27100 Pavia  
gianluca.gualdi01@universitadipavia.it

### INDOVINA CHE COSA?

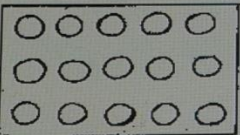
**MATERIALE OCCORRENTE**

- 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

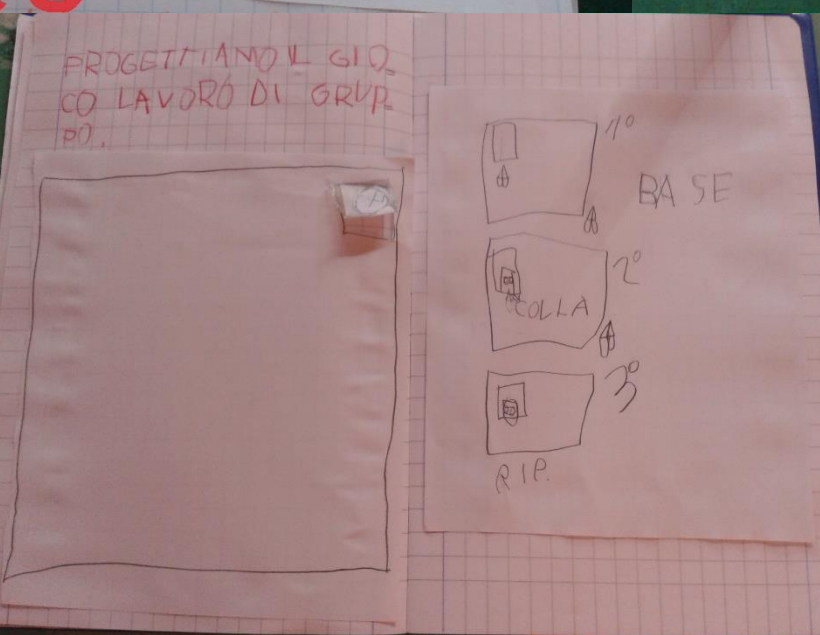
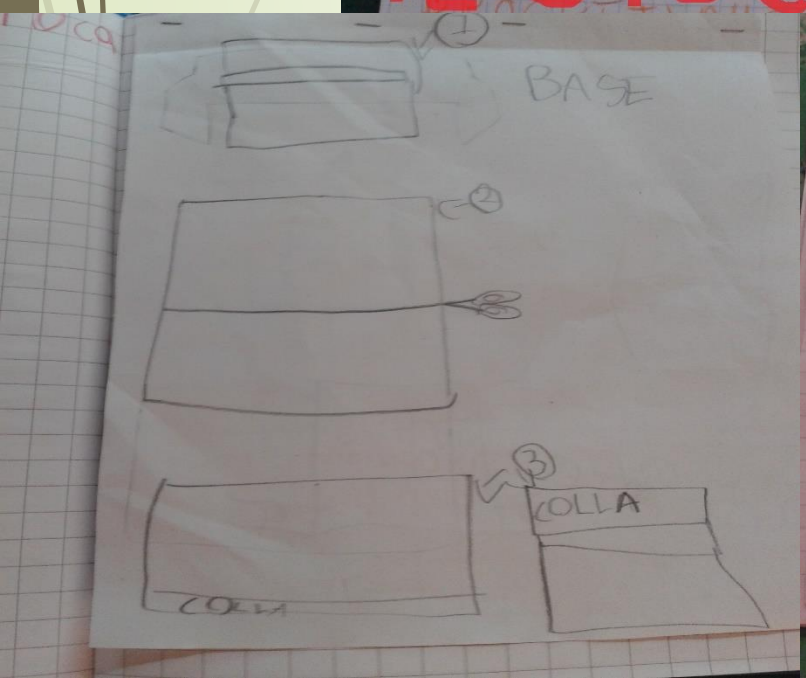
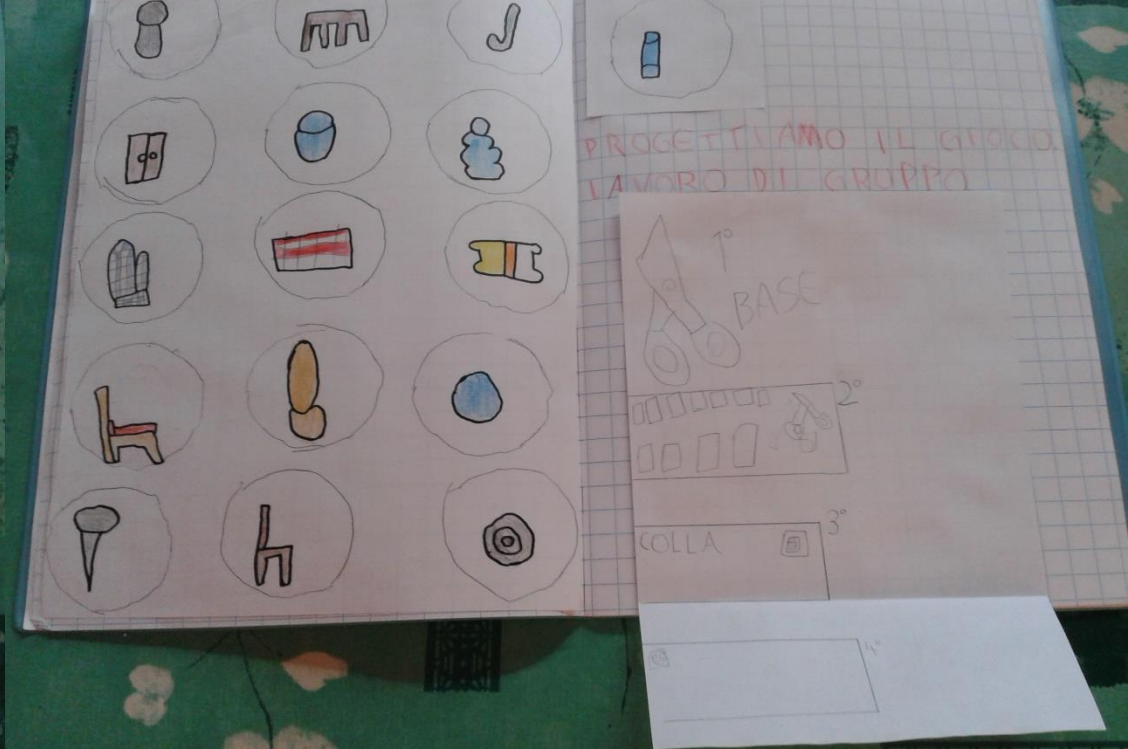
ORA VEDIAMO INSIEME QUALI OGGETTI DI USO COMUNE POSSIAMO ABBINARE AI MATERIALI SCELTI.



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











INDOVINA COSA!



RIUSCIREMO?









# 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 !**