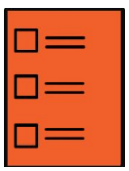


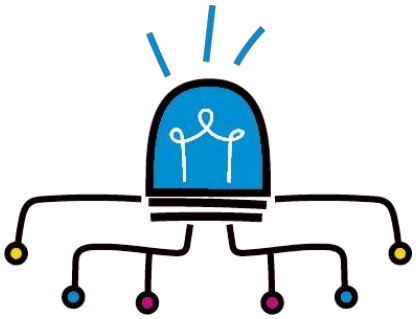
Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica

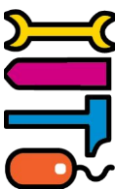
Boosting Digital Capacity

Fondazione per la Scuola

Fondazione Links







The Balance Game

L'attività "SENZA EQUILIBRIO", proposta agli alunni dell'IC Salvemini, consiste in un gioco in cui i partecipanti dovevano costruire figure geometriche ottenendo punti in base alla precisione e ai materiali usati. Apparentemente il vincitore sarebbe stato chi totalizzava più punti, ma alla fine è emerso che il gioco era truccato: a vincere era chi era stato inserito in gruppi volutamente favoriti dagli insegnanti. Non c'era alcun premio, solo la classifica finale. L'esperienza ha suscitato sorpresa e riflessione sull'ingiustizia e sull'importanza dell'equilibrio, tema che sarà approfondito nei mesi successivi. A partire da questa situazione problema ogni classe ha poi avviato un percorso di scoperta di cosa è l'equilibrio e in quali contesti lo troviamo. Al termine è stata fatta una grande festa con gioco cooperativo.

Alunni della scuola infanzia

Alunni di seconda, terza, quarta primaria

Alunni di classe terza secondaria di primo grado

Discipline coinvolte:

- Educazione civica
- Scienze

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da docenti dell'istituto Comprensivo G. Salvemini: Adamo, Lai (sc. Infanzia), Camarda, Fabrica, Pinocchio (sc. Primaria), Luperto, Pregno (sc. Secondaria I grado).



IDENTIKITdell'attività

ù

Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di :

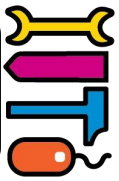
- Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali e naturali e quelle ad opera dell'uomo
- Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti
- Applicare conoscenze scientifiche in un contesto ludico
- Mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano, riflettendo sul proprio ruolo all'interno della comunità e sull'importanza del benessere collettivo.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno

- Collaborare con coetanei e bambini di età diversa, assumendo un ruolo responsabile.
- Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà.

PRIMAdellasperimentazione

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

X Apprendimento cooperativo
X Debate
X Didattica laboratoriale
X Gioco di ruolo
X Lezione frontale

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva

- Capacità di lavorare in gruppo
- Qualità delle interazioni
- Disponibilità alla modifica di abitudini e routine mettendo in atto comportamenti che riducano l'impatto ambientale

Puoi valutare l'attività mediante

- Diario di bordo, osservazioni tramite griglie, dialogo educativo

  Elaborati
- Autovalutazione tramite griglie

PRIMAdellasperimentazione

Preparazione

Durata

2 ore

Setting d'aula

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- Solo sedie

Tecnologie e strumenti

- Dispositivi tecnologici
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- Giochi didattici (Kata, Lego, Zetsy...)

Cosa è necessario fare prima dell'attività

- ❑ Preparare la presentazione da proiettare in classe
- ❑ Coordinarsi coi docenti di diversi ordini
- ❑ Predisporre con cura e attenzione i materiali
- ❑ Redigere il regolamento

DURANTEIasperimentazione

Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
6 ore	Preparazione “situazione problema” e realizzazione gioco di ruolo e definizione regole incarichi di ogni squadra. Azioni dei partecipanti: suddivisione degli incarichi assegnati dai docenti. Azioni del facilitatore: osservazione ed eventuale riequilibrio del gioco.	Cartelloni, fogli, materiale vario di cancelleria, …
2 ore	Gioco di ruolo cooperativo: spiegazione del gioco, divisione dei ragazzi in gruppi, distribuzione delle risorse e dei ruoli, attività di gioco.	Cartelloni, fogli, materiale vario di cancelleria, …
1 ora	Riflessione di gruppo guidata dal docente, confronto tra pari, discussione e trascrizione sul diario di bordo, individuazione del tema dell’Equilibrio e della distribuzione diseguale di risorse, ricchezze e servizi.	Griglie di autovalutazione
Secondo quadri-mestre	Sviluppo del tema e produzione elaborati seguendo la programmazione di ciascuna classe coinvolta nel progetto.	Giochi didattici, materiale di cancelleria, tecnologie
1 ora	Programmazione e definizione degli obiettivi dell’ultimo gioco cooperativo condiviso tra le classi dei diversi ordini.	Giochi didattici, materiale di cancelleria
2 ore	Giochi cooperativi incentrati sull’Equilibrio e la Cooperazione per la riuscita. Riflessione conclusiva condivisa e dialogata.	Giochi didattici, materiale di cancelleria

Condivisione di materiali prodotti

DURANTEIasperimentazione

THE BALANCE GAME

Obiettivo: costruire forme geometriche perfette, in base al prototipo fornito.

Partecipanti: 40 alunni divisi equamente tra ordini e gradi

Punti: ottieni un numero maggiore di punti tanto più la forma è perfetta e in base al tipo di materiale utilizzato,

Incarichi:

- 1/2 negoziatori
- 2 esecutori di cui 1 di 5 anni
- 1 conteggio punti e consegna prodotto



Condivisione di materiali prodotti

DURANTEIasperimentazione

SETTE GRUPPI e suddivisione delle RISORSE (ogni gruppo deve avere un nome diverso di uno stato inventato o esistente)



- Gruppo che sarà vincitore: 3 paia di forbici, 2 righelli, 1 gomma, 2 temperini, 2 matite, 1 cartoncino, 1 fogli di carta bianca, 1 foglio di carta forno, Dido + stampino
- Gruppo che sarà secondo classificati: 2 paia di forbici, 2 righelli, 1 gomme, 1 temperino, 2 matite, 1 fogli di carta bianca, 1 carta colorata, carta forno, Dido + stampino
- Gruppo che sarà terzo classificato: 1 paio di forbici, 1 righello, 2 gomme, 1 matita, fake carta forno, 4 fogli di carta bianca, 1 carta colorata, Dido + stampino

- Gruppo che sarà quarto classificato: 1 paio di forbici, 1 filo, 1 matita con poca punta, 1 senza, 2 gomme, 3 fogli di carta bianca, 4 colorati, Dido
- Gruppo che sarà quinto classificato: 1 filo lungo, 1 pennarello, 2 fogli carta bianca, 6 fogli carta colorata, Dido
- Gruppo che sarà quinto classificato: 1 matite senza punta, 1 pennarello non funzionate, 4 fogli di carta colorata A5, 6 cartoncino colorato, 5 carta bianca filo corto, 3 bianca Dido



- Gruppo che sarà sesto classificato: 2 matite senza punta, 4 bianca, 5 fogli di carta colorata, 4 cartoncino, Dido, oggettistica

Condivisione di materiali prodotti

DURANTEIasperimentazione

SI RICORDA CHE ALMENO 2 GIOCATORI DEVONO ESSERE SEMPRE AL TAVOLO. SI PUO' FAR VALUTARE MASSIMO 1 FIGURA + 1 PONGO ALLA VOLTA, BISOGNA CORRERE PER FARE PUNTI!

FORME che si possono vendere	**MATERIALI che si possono vendere**
QUADRATO = max 3 punti	CARTA SEMPLICE = max 2 punti
RETTANGOLO = max 4 punti	CARTA SPECIALE = max 5 punti
AQUILONE = max 7 punti	CARTONCINO = max 10 punti
CERCHIO = max 8 punti	
ESPLOSIONE = max 10 punti	
PONGO: elefante, coniglio, farfalla = max 7 punti----Altre sculture di animali = max 3 punti	

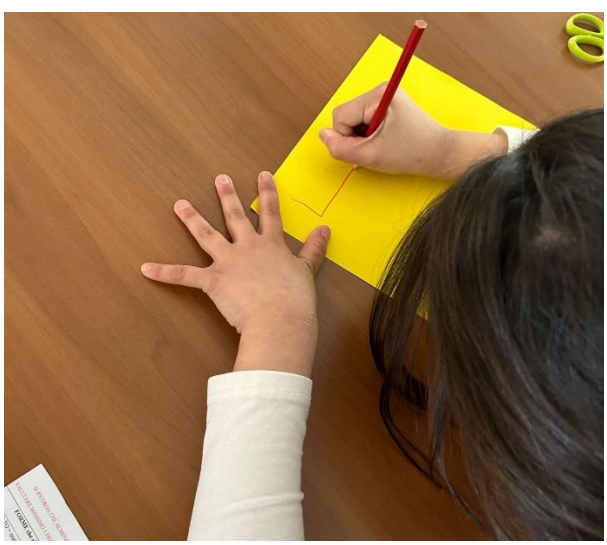
INCARICHI:

1/2 ESPLORATORI (vanno in giro tra i gruppi a cercare materiali e a fare scambi)
2 ARTIGIANI (producono le ricchezze con carta, pongo…)
1 MERCANTE (va a vendere le ricchezze al tavolo del mercato)



Condivisione di materiali prodotti

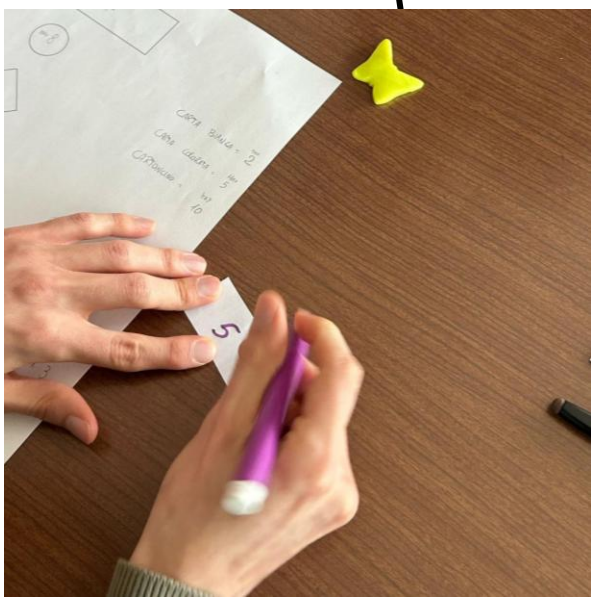
FORME GEOMETRICHE CAMPIONE (da valutare per ricevere in cambio il punteggio)

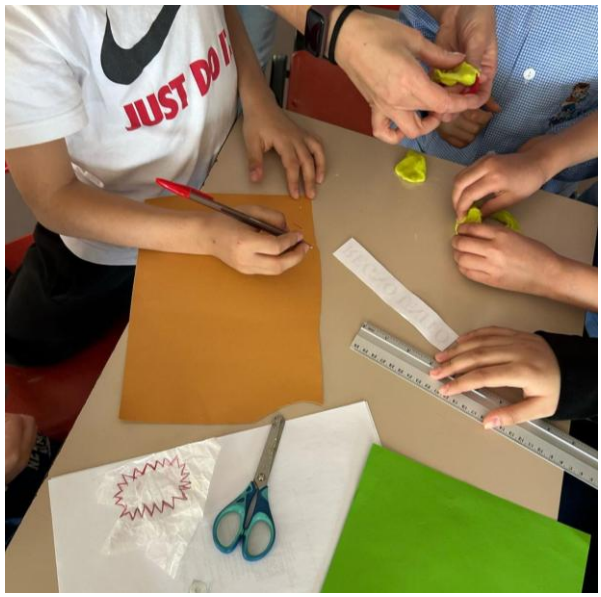




DURANTEIasperimentazione

Condivisione di materiali prodotti





Riflessione di gruppo guidata dal docente e confronto tra pari sul tema di equilibrio e distribuzione delle risorse.



DOPOlasperimentazione

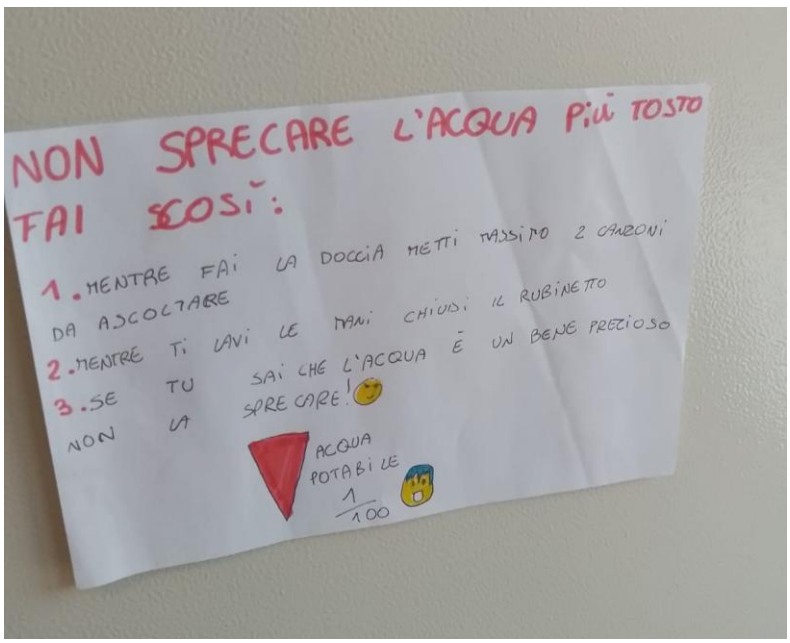
Condivisione di materiali prodotti

DOPOlasperimentazione

ATTIVITÀ REALIZZATE NELLE CLASSI QUARTA, TERZA E SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA

Dopo aver scoperto l'importanza dell'acqua e come preservarla sono stati realizzati dei volantini che sono stati poi affissi nei bagni in modo da sensibilizzare tutta la scuola (classe quarta).





Condivisione di materiali prodotti

A tavola c’è il mondo!



Le diverse attività svolte in classe terza, a partire dalla programmazione didattica, avevano come obiettivo quello di aiutare i bambini a comprendere le cause della povertà, collegandole alla distribuzione diseguale delle risorse, delle ricchezze, dei servizi e delle infrastrutture. I bambini sono stati guidati a capire come questa disuguaglianza possa influenzare anche l’accesso al cibo, all’acqua e ad altri beni fondamentali.

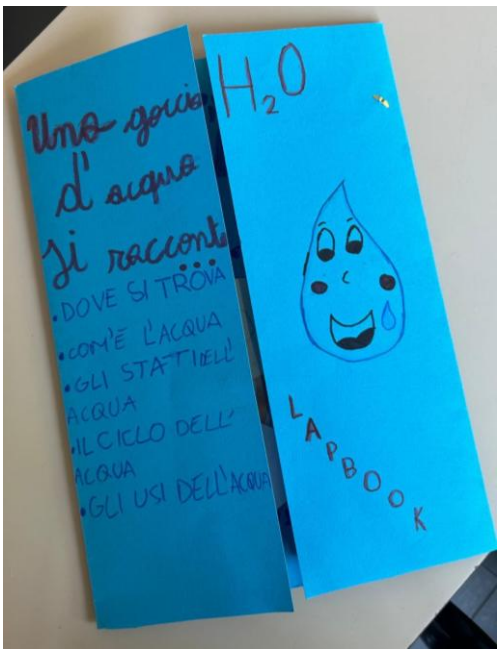
Al termine delle attività, in seguito a riflessione, dialogo e confronto con i pari, è stato realizzato un cartellone che rappresenta persone di diverse culture ma anche in diverse condizioni e fasi di vita, riunte intorno ad un tavolo, grande come il mondo, per condividere cibi e costruire relazioni di condivisione e crescita reciproca.

DOPOlasperimentazione

Condivisione di materiali prodotti

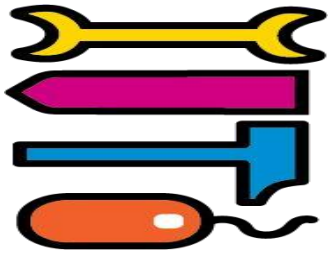
DOPOlasperimentazione

In classe seconda ciascuno ha costruito il proprio lapbook per scoprire le caratteristiche dell'acqua e comprendere l'importanza dell'equilibrio idrico del pianeta: l'acqua distribuisce risorse preziose, nutre le piante, ricarica le falde acquifere e sostiene ogni forma di vita.





Ai bambini è tutto chiaro: senza il ciclo dell'acqua, la vita sulla Terra non sarebbe possibile!



Condivisione di materiali prodotti

Equilibrio a 360° - classe terza secondaria di primo grado

Prerequisiti prima dell'attività:

Preparazione teorica (Scienze & Educazione Civica):

Brainstorming sulla parola "equilibrio" per raccogliere le preconoscenze: in piccoli gruppi, far riflettere sul significato nelle varie dimensioni (fisica, emotiva, sociale).

Riflessione sull'equilibrio fisico e mentale: cos'è l'equilibrio dal punto di vista biomeccanico (fisica) e psicologico (sistema nervoso).

Educazione civica e sviluppo sostenibile (Agenda 2030): Obiettivo 3 (Salute e benessere), Obiettivo 4 (Istruzione di qualità) e Obiettivo 11 (città e comunità sostenibili). Approfondimento sull'impatto dell'uomo che altera l'equilibrio del pianeta Terra (impatti su atmosfera, idrosfera, litosfera e biosfera) e crea un ambiente pericoloso anche per la propria salute (malattie respiratorie, cardiovascolari, e aumento del rischio di cancro).

Preparazione ai momenti di ritrovo in verticale: suddivisione in gruppi e spiegazione della funzione di tutor nei confronti dei più piccoli, facendo riflettere su come relazionarsi con bambini più piccoli (tono di voce, pazienza, guida non direttiva).

Al termine dell'attività gli alunni saranno in grado di cooperare in modo efficace con bambini di altri ordini scolastici, applicando conoscenze scientifiche sull'equilibrio fisico e riflettendo sull'equilibrio emotivo e sociale. Conosceranno le dinamiche della collaborazione intergenerazionale, l'importanza della responsabilità civica e svilupperanno consapevolezza del benessere personale e collettivo.

DOPOlasperimentazione

Condivisione di materiali prodotti

DOPOlasperimentazione

ATTIVITÀ REALIZZATE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Con i bambini della scuola infanzia in classe abbiamo letto il libro **"I quattro elementi"**, che ha introdotto i protagonisti naturali del progetto: acqua, aria, terra e fuoco. Successivamente, l'attenzione si è focalizzata sull'acqua, attraverso la lettura del libro **"C'era una volta una goccia"**, seguita da **"Il mondo del signor Acqua"**, che ha permesso di esplorare in modo giocoso e scientifico il ciclo dell'acqua, le sue trasformazioni e la sua importanza per gli esseri viventi.











Abbiamo realizzato il lapbook del ciclo dell'acqua









https://www.canva.com/design/DAGo7Kb3jEc/D0Ypaa45LMHIvNMzZsS0IA/edit?utm_conte

Condivisione di materiali prodotti

COOPERAZIONE E TRAGUARDI CONDIVISI

Giochi cooperativi incentrati sull'Equilibrio e sulla Cooperazione, finalizzati alla riuscita condivisa tra gruppi eterogenei composti da studenti di tutti gli ordini dell'Istituto coinvolti nel progetto.





Kata puzzle: cooperazione e strategia.



DOPOlasperimentazione

Condivisione di materiali prodotti



Lego:
strategia e equilibrio,
creiamo un ponte!



DOPOlasperimentazione

Condivisione di materiali prodotti

I giochi conclusivi hanno favorito una transizione da una dinamica inizialmente iniqua e orientata alla competizione verso una modalità più equa e collaborativa.

Infine, a ogni gruppo è stata assegnata una lanterna a energia solare, come premio e, metaforicamente, come simbolo di speranza per l'umanità.



DOPOlasperimentazione

Consigli e note

- Riflettere sul concetto di giusto/ingiusto
- Introdurre in modo semplice il tema della distribuzione delle risorse
- Promuovere l'empatia e il pensiero critico
- Lavorare in gruppo e confrontare opinioni
- Adattare il linguaggio all'età e alla sensibilità della classe
- Favorire la partecipazione attiva
- Valorizzare le emozioni
- Collegare l'attività a esperienze reali (es. giochi)
- Integrare con altre discipline

DOPOlasperimentazione

POST-IT

THERE IS

NO PLANET B!



Licenze

Licenza Creative Commons



CC BY-NC-SA
Attribuzione – Non Commerciale –
Condividi allo Stesso Modo

DURANTEIasperimentazione