

MODELLO PROGETTO DA FINANZIARE CON IL FONDO D'ISTITUZIONE SCOLASTICA

Dati della scuola:	
Codice meccanografico dell'istituto	PAEE117006
Denominazione	D.D. "LANDOLINA"
Ordine di scuola	DIREZIONE DIDATTICA
Via	C/DA RIGANO 31/B
Cap e Città	MISILMERI
Provincia	PALERMO
Telefono	0918734841
Fax	0918711444
Dirigente Scolastico	Matteo Croce
Area di progetto	Imparare ad imparare
Referente del Progetto	Inguglia Paolo
Indirizzo di posta elettronica referente del progetto	Paolo.inguglia@gmail.com

SEZIONE 1 – Descrittiva

– Denominazione progetto: Giochi Attiva Mente

– Obiettivi

Sviluppare le competenze cognitive, sociali, emotive ed etiche degli studenti attraverso le strategie di gioco.

– Durata

12 incontri da due ore ciascuno.

– Risorse umane

(Specificare nomi e numero docenti coinvolti e ore pro-capite)

Docente Inguglia Paolo

– Beni e servizi

Per l'esecuzione della seguente attività laboratoriale, sono necessarie:

un'aula laboratorio;

giochi da tavolo: Rush hour; Quarto; Lupus in tabula; Scarabeo; Pictionary; Indomimando; Taboo; Twister; Monopoli junior; Risiko junior.

Discipline coinvolte	In maniera trasversale: Italiano, Matematica, Geografia, Arte immagine e musica, Motoria, Storia.
Destinatari	Alunni delle classi quarte e quinte. Massimo 16 partecipanti.
Prerequisiti	Aperto sia ad allievi con ottimi risultati scolastici, sia ad allievi che, a causa di un particolare svantaggio socio, economico, culturale, presentano difficoltà di approccio allo studio.
Metodologia di lavoro (es. attività in classe, in gruppi, in orario curriculare, in orario extracurriculare, uscite didattiche, visite guidate).	Attività in classe, in gruppo e in orario extracurricolare.
Tempo complessivo in orario curriculare	
Tempo complessivo in orario extracurricolare	24 ore.
Modalità di verifica e valutazione (<i>iniziale, in itinere, finale</i>)	Schede di valutazione e autovalutazione.
Descrizione delle fasi delle attività	<p>All'interno di ogni incontro e durante tutto il percorso laboratoriale, le attività si dispiegano attraverso il susseguirsi di 3 fasi:</p> <p>Fase del “coinvolgimento”: gli studenti partecipano a un gioco che simula situazioni di vita e, assieme al docente/mediatore, scoprono e sperimentano varie strategie per migliorare le loro abilità di giocatori;</p> <p>Fase “dell’imparare”: gli studenti riflettono sulle strategie applicate. Questo processo metacognitivo permette di sviluppare una maggiore consapevolezza di sé, delle proprie emozioni e degli atteggiamenti verso gli altri.</p> <p>Fase del “trasferire”: le abilità e i modelli di pensiero appresi durante il gioco vengono trasferite alla vita reale, e quindi alla sfera familiare, sociale, affettiva ed emotiva: gli studenti, in questo modo, hanno sviluppato le cosiddette competenze per la vita (life skills).</p>
Prodotti e risultati attesi	<p>Gli alunni avranno migliorato le proprie competenze riguardo:</p> <p>la sfera cognitiva, dunque nella capacità di problem solving; nel saper pianificare e prendere decisioni; nel pensiero logico e matematico; nelle competenze verbali e di comunicazione non verbale.</p> <p>La sfera emotiva: nel saper gestire le emozioni; nell’imparare dagli errori; nell’autodisciplinare;</p>

	<p>nell'affrontare i successi e le sconfitte. La sfera etica: nel riconoscere e rispettare le regole; nell'apprezzare la diversità delle persone e delle loro opinioni; nell'assumere un atteggiamento di fair play. La sfera sociale: nel lavorare in gruppo; nel gestire la competizione; nel rispettare i compagni; nell'ascoltare gli altri.</p>
<p>Attività in rete previste dalla scuola (indicare Enti ed Istituzioni coinvolti)</p>	<p>Evento Genitori-Studenti: sono previsti uno o più incontri con le famiglie, affinché questa pratica didattico-metodologica, possa diventare occasione di continuità educativa con la famiglia e dunque con l'extrascuola.</p>