

Antonini Anna
Palucci Maria Pia
De Ritis
Mariacristina

GIOCA E STUDIA IN ITALIA

**UN APPROCCIO METACOGNITIVO
PER LA PIANIFICAZIONE DELLO STUDIO**

**Classe 5[^]
SP
Tornareccio**

INDICE

UDA

MOTIVAZIONI

FINALITA'

METODO

FASI

MOTIVAZIONI

- Dalla rilevazione iniziale dei bisogni formativi è scaturita una difficoltà nel pianificare autonomamente le fasi di lavoro necessarie all'organizzazione di un metodo di studio efficace, da parte della maggioranza degli alunni.
- Si stabilisce un patto regolativo, tra insegnanti ed alunni, nel quale si dichiarano le modalità operative più consone, utili per affrontare il lavoro e lo studio.



FINALITA'



- Favorire l'impiego dei canali cognitivi privilegiati per operare successivamente il transfer degli apprendimenti nel linguaggio verbale.
- Individuare le dinamiche emotive e cognitive personali coinvolte nelle strategie di studio per ottimizzarne il funzionamento.
- Ricercare ed utilizzare le modalità più consone nell'elaborare schemi di sintesi e nell'espone in modo coerente, coeso e completo i contenuti di studio.

METODO

**Strutturazione
secondo un'ottica
multi e
interdisciplinare**

- lavoro di gruppo e collettivo
- approfondimenti individuali
- tutoraggio
- problem solving
- attività a classi aperte
- attivazione laboratorio manipolativo

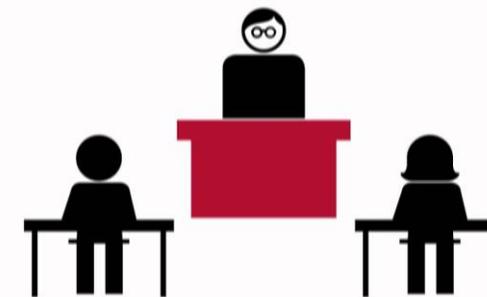
Attenzione a

- canali preferenziali
- motivazione intrinseca

**Finalizzato
all'acquisizione di**

- autostima
- senso di responsabilità
- sapere collettivo

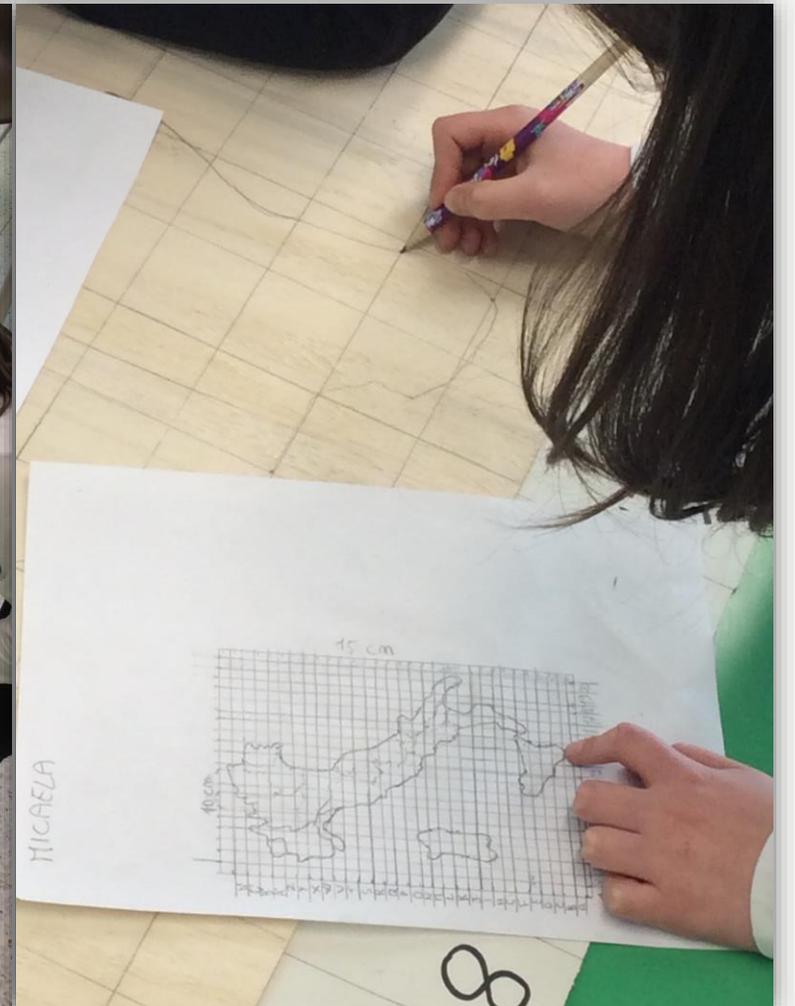
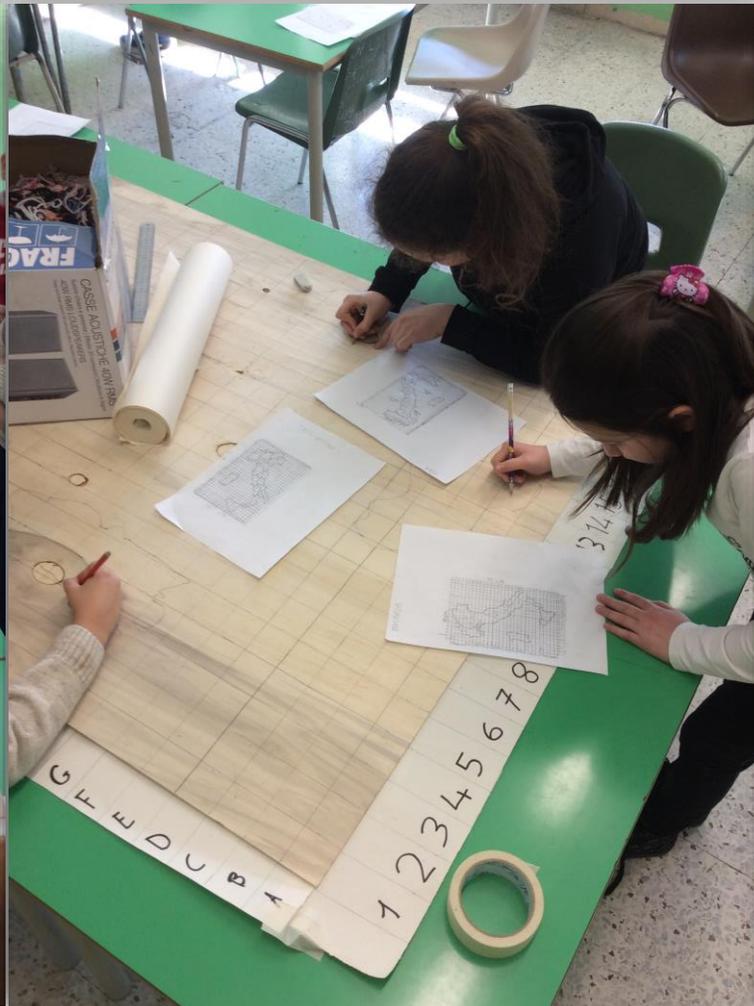
LEZIONE FRONTALE
"Lectio" medievale



INIZIO

FASE DI LAVORO 1

- Disegno in scala con la quadrettatura



FASE DI LAVORO 2

- Rappresentazione degli elementi fisici



FASE DI LAVORO 3

- Scelta degli elementi rappresentativi e ricerca sui libri e sul web

REGIONE	CAPOLUOGHI DI REGIONE E DI PROVINCIA	STEMMI	MONUMENTI	ARTISTI	PRODOTTI TIPICI
ABRUZZO	L'Aquila, Teramo, Pescara, Chieti			Gabriele D'Annunzi o	Zafferano, ventricina, arrosticini, pasta alla chitarra, bocconotti, Montepulciano (vino), patata del Fucino, sagne
MOLISE
PUGLIA

FASE DI LAVORO 4

- Realizzazione dei segnaposto e delle bandierine



FASE DI LAVORO 5

- Elaborazione del testo regolativo

GIOCA E STUDIA IN ITALIA

ISTRUZIONI

ELEMENTI DEL GIOCO: piano di gioco; 5 scatole contenenti 100 bandierine suddivise in 5 argomenti: stemmi, capoluoghi di regione e province, artisti, monumenti, prodotti tipici; 5 schede di controllo.

DESTINATARI: giocatori a partire dalla classe V di scuola primaria.

NUMERO GIOCATORI O SQUADRE: 4 (al gioco si può giocare individualmente, in coppia o in squadra).

SCOPO DEL GIOCO: raggiungere i 10 punti.

È prevista la presenza di un giudice di gara che distribuisce le bandierine, ne controlla il posizionamento con l'aiuto delle schede di controllo e assegna i punti.

A ciascun giocatore o squadra saranno consegnate 5 bandierine per ciascun argomento.

I giocatori hanno a disposizione 10 secondi per riflettere e collocare ciascuna bandierina sulla regione esatta.

Se l'azione è corretta, il giudice attribuisce 1 punto e lo registra, invece se si sbaglia non viene assegnato nessun punto.

Trascorsi i 10 secondi, il turno passa al giocatore successivo.

FASE DI LAVORO 6

- Predisposizione delle schede di controllo

SCHEDA DI CONTROLLO (3)

TOSCANA



FIRENZE
Arezzo, Grosseto, Livorno, Lucca, Pistoia, Siena, Pisa, Massa-Carrara, Prato

OLIO D'OLIVA, BISTECCA, PANE SENZA SALE, CHIANTI(vino), ZAFFERANO DI SAN GEMINIANO, LARDO DI COLONNATA, CANTUCCINI (dolci)

Dante Alighieri
poeta, scrittore
(1265 - 1321)

UMBRIA



Pietro Vannucci
detto Il Perugino
pittore
(1448 - 1523)

GIOCCOLATO, TARTUFO/SALAME DI NORCIA, LENTICCHIE DI COLFIORITO, SEDANO NERO DI TREVÌ

PERUGIA
Terni

MARCHE



ANCONA
Ascoli Piceno, Pesaro Urbino, Fermo, Macerata

MARMELLATA DI MELE COTOGNE, LENTICCHIE DEI MONTI SIBILLINI, PECORINO DI FOSSA, OLIVE ASCOLANE

Giacomo Leopardi
poeta
(1798 - 1837)

ABRUZZO



Gabriele D'Annunzio
poeta
(1863-1938)

L'AQUILA
Pescara, Chieti, Teramo

ZAFFERANO, VENTRICINA, ARROSTICINI, PASTA ALLA CHITARRA, MONTEPULCIANO (vino), PATATA DEL FUCINO, SAGNE, BOCCONOTTI

FASE DI LAVORO 7 - Presentazione e spiegazione del gioco agli alunni di 4^a, primi futuri fruitori



INIZIO

RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Le attività necessarie alla realizzazione del prodotto sono state progettate e condotte nell'ottica dell'**interdisciplinarietà**, e tenendo in considerazione i **punti di forza** degli alunni, in modo da valorizzarli e rafforzarne l'**autostima**. Tutte le fasi di lavoro sono risultate fortemente motivanti ed hanno fatto emergere nuove curiosità ed esigenza di ulteriori approfondimenti ed ampliamenti tematici, permettendo a ciascuno di partecipare con il proprio contributo personale alla **crescita collettiva del sapere**.

I ragazzi, impegnati in compiti diversificati, hanno interagito tra loro per individuare le strategie più efficaci nella **progettazione e nella strutturazione** del lavoro didattico, con il ricorso continuo all'utilizzo del **diario di bordo**, quale strumento volto all'analisi di processi cognitivi e relazionali, e che favorisce lo **sviluppo della capacità critica**.

Si ritiene che l'esperienza svolta sia stata di importanza basilare, in quanto i ragazzi sono stati impegnati in attività le più diverse, che spaziavano dall'ambito cognitivo, a quello relazionale, alla dimensione del costruire in senso pratico, alla **sfera metacognitiva**.

In tal modo si è reso evidente come le conoscenze e le abilità possano essere