

ISTITUTO COMPRENSIVO
"VIRGILIO 4"

Via A. Labriola lotto 10 / H - 80144 -Napoli
tel. 081/ 5434566

"NUMBER ONE"

OVVERO

Il rispetto delle regole

Anno scol.co 2008 - 2009



A cura della F.S. P.O.F.
prof.ssa Emilia Palma

Motivazione del percorso



I ragazzi che frequentano la nostra scuola sono indisciplinati, non studiano e non rispettano le regole.

D'altronde, vivono a Scampia dove, come essi stessi spesso confessano, " fin da piccoli, bisogna avere la mentalità dei grandi". I "grandi", cui si riferiscono, però, quelli che nel loro immaginario considerano forti e vincenti, quelli di cui scimmiettano ogni giorno gli atteggiamenti, non sono coloro che le regole le rispettano poi tanto, né coloro per cui vivere nella legalità rappresenta una norma di vita.

I nostri alunni non studiano, e non rispettano le regole, ma impazziscono per il "pallone", per i tornei di pallavolo della scuola e per tutte quelle attività in cui possono dimostrare di essere "più forti" degli altri. E' in queste occasioni che li osserviamo impegnarsi, entusiasinarsi, arrabbiarsi, dare il massimo, ma anche pretendere il rispetto delle regole e le punizioni, quando il regolamento non è rigorosamente osservato. Allora....facciamoli giocare, facciamogli rispettare le regole che quotidianamente disattendono a scuola, creando un gioco che li faccia studiare giocando... nel rispetto delle regole.

COSA SI PROPONE DI FARE



- Rendere gli alunni consapevoli della necessità del rispetto delle regole nella vita quotidiana come nel gioco.
- Organizzare giochi di squadra (sui contenuti disciplinari) in ogni classe.
- Favorire la collaborazione interattiva tra docenti ed alunni nell'organizzazione del gioco/gara, nella formulazione del regolamento e delle penalità.
- Stimolare la competizione nel rispetto delle regole.

- Stimolare gli allievi all'apprendimento e allo studio di ogni disciplina, condizione essenziale per la riuscita stessa del gioco/gara
- Incentivare il gusto del vivere, dello stare insieme, della scelta di azioni non violente, dell'impegno e dell'assunzione di responsabilità
- Costruire in ognuno il senso delle regole, il rispetto delle quali, soltanto, può garantire l'equità in una gara come nei rapporti umani.

DESTINATARI

- Gli alunni della sc. dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado

OPERATORI

- Tutti i docenti della sc. dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado

PERSONALE NON DOCENTE

- Personale A.T.A
- Direttore dei servizi generali amministrativi
- Un assistente amministrativo
- I collaboratori scolastici

TEMPI DI LAVORO

- Intero anno scolastico
- In orario curricolare a discrezione dei docenti

RISORSE LOGISTICHE

- Le aule

MATERIALI DIDATTICI

- Cartelloni colorati
- Pennarelli
- Libri di testo – Giornali – Appunti
- Medaglie per le squadre vincitrici e per i singoli giocatori

**Collaborazione con il laboratorio di giornalismo – informatica per la pubblicizzazione dell'andamento delle gare sul giornale d'Istituto:
“Scampia terra di pace”.**

OBIETTIVI

- Individuazione e selezione delle squadre
- Socializzazione
- Costruzione del senso di reciprocità e di appartenenza al gruppo
- Riconoscimento sociale della persona in tutte le sue manifestazioni
- Valorizzazione dei vissuti individuali
- Creazione di un approccio valido sul tema della legalità come rispetto delle regole e, sulla realizzazione di un gioco/gara di squadra.
- Saper scegliere e decidere consapevolmente del proprio dominio
- Collocarsi consapevolmente e responsabilmente nelle relazioni sociali
- Acquisire atteggiamenti positivi nei confronti dei compagni, dei docenti, della scuola e dell'istituzione.
- Acquisire competenze oggettivamente misurabili
- Acquisire la disponibilità a ripensare al proprio ruolo all'interno del gruppo e nel proprio contesto socio – ambientale.
- Acquisire i contenuti disciplinari.
- Acquisire consapevolezza che l'uomo si è dato delle norme, nel cui rispetto e nella cui osservanza è la sola possibilità di convivenza civile.

ATTIVITA'

- Rendere gli allievi consapevoli della necessità delle regole nel gioco come nella vita quotidiana e di come vengono stabilite, partendo dall'attività quotidiana, dalle esperienze degli stessi ragazzi e dalle attività di classe.
- Formazione delle squadre
- Creazione di un tabellone personalizzato di ogni squadra in gioco, indicante il punteggio conseguito dalla stessa, e da ogni singolo giocatore.
- Definizione delle modalità del gioco/ gara
- Definizione del regolamento del gioco/gara
- Definizione delle penalità
- Definizione dei contenuti del gioco/gara
- Definizione di un calendario degli incontri tra squadre
- Lavori di gruppo (squadre) per l'apprendimento dei contenuti disciplinari previsti per il gioco /gara

- Una gara settimanale tra le squadre avversarie
(Il numero degli incontri – gare settimanali è a discrezione del /dei docente/i referente/i delle singole classi)
- Lavori di gruppo (squadre) per l'apprendimento dei contenuti disciplinari previsti dalla gara /gioco nella sua fase finale.
- Uno o due incontri (gare) settimanali tra le squadre avversarie (Il numero degli incontri - gare – settimanali è stabilito dal docente referente di ciascuna classe).
- Premiazione pubblica delle squadre vincitrici e dei concorrenti che avranno totalizzato il maggior punteggio nelle gare o giochi realizzati nelle proprie classi.
- Partecipazione alla manifestazione di fine anno scolastico, per l'assegnazione di medaglie alle squadre vincitrici ed ai concorrenti che avranno totalizzato il maggior punteggio nelle gare o nei giochi realizzati nelle proprie classi.

CONTENUTI

- Legalità come rispetto delle regole
- Le regole del gioco/gara
- Legalità come rispetto di cose e persone
- I contenuti disciplinari
- Il rapporto tra i limiti dell'uomo, il loro superamento e le regole.
- Le norme che l'uomo si dà per il suo agire
- Le dinamiche familiari
- Il rapporto tra i limiti dell'uomo, il loro superamento e le regole.
- Le regole del gioco / gara
- I contenuti disciplinari
- Educare al rispetto delle regole
- Potenziare l'apprendimento dei contenuti disciplinari
- Educare al lavoro di gruppo o in equipe
- Acquisizione di un metodo di lavoro
- Saper organizzare e analizzare contenuti diversi
- Educare al dialogo e alla discussione
- Promuovere la cultura della legalità e dei valori civili
- Acquisire i contenuti disciplinari stabiliti per la realizzazione del gioco / gara
- Il rispetto delle regole come scelta costruttiva e liberante piuttosto che imposta
- I contenuti disciplinari definiti dai docenti organizzatori della gara /gioco di ciascuna classe e gli alunni.
- I contenuti disciplinari

- Legalità come rispetto di cose e persone, rispetto di se stessi, della propria libertà di essere liberi nel rispetto della libertà degli altri.
- Legalità come rispetto delle regole, giustizia sociale, solidarietà, pace, pari diritti.
- Legalità come rifiuto di ogni compromesso morale.

COMPITI DEL (DEI) DOCENTE/I

- Supervisione e collaborazione con gli alunni nell'organizzazione del gioco/gara.
- Supervisione e collaborazione con gli alunni nella definizione dei contenuti disciplinari della gara/gioco.
- Supervisione e collaborazione con i gruppi di lavoro (squadre) nella fase di apprendimento dei contenuti stabiliti per la gara /gioco.
- Funzione arbitrale nella fase di gioco.
- Coordinamento dei gruppi di lavoro (squadre)
- Guida e collaborazione con i gruppi di lavoro(squadre) nella fase di apprendimento dei contenuti disciplinari stabiliti per la gara /gioco settimanale.
- Funzione arbitrale nella fase di gioco
- Riformazione del progetto ove necessario e riprogrammazione.

METODOLOGIA

- Lezioni frontali, lezioni interattive.
- Lavori di gruppo
- Ricerche guidate, metodo della ricerca /azione problem – solving
- Incoraggiare la messa alla prova personale
- Eliminare fattori contingenti di insuccesso
- Rispettare le diversità individuali
- Mettere gli alunni nelle condizioni di progettare e produrre attraverso molteplici stimoli.
- Valorizzare i risultati positivi.

MODALITA' DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

COSA?

I PROCESSI DIDATTICO - FORMATIVI

Azione educativa

- Saper essere, saper fare, sapersi orientare, migliorare le proprie relazioni con gli altri, migliorare autostima, autonomia, autocontrollo.

Azione formativa

- Conoscenza, abilità, competenze, saperi.

Azione didattica

- Perseguimento degli obiettivi

PERCHE'

GLI OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE

- Garantire l'uguaglianza
- Evitare le illusioni /delusioni
- Valorizzare l'individualizzazione
- Individuare punti deboli e punti di forza della preparazione dell'alunno e della professionalità docente
- Migliorare il lavoro svolto, colmare le lacune.

COME?

GLI STRUMENTI DELLA VALUTAZIONE

- Verifiche oggettive e soggettive, scritte e orali, colloqui. Osservazioni sistematiche, prove intermedie e finali (le gare – i giochi)

QUANDO?

- Al termine dell'anno scolastico

ESITI PREVISTI

L'ALUNNO:

- Sa scegliere e decidere consapevolmente del proprio dominio
 - Si colloca consapevolmente e responsabilmente nelle relazioni sociali
 - Ha acquisito atteggiamenti positivi nei confronti della famiglia, della scuola e dell'istruzione
 - Ha acquisito competenze specifiche oggettivamente misurabili
 - E' disponibile a ripensare al proprio ruolo all'interno del gruppo e del contesto socio – ambientale
 - Educato al dialogo e alla discussione
 - Individua gli scopi del proprio lavoro ed utilizza le procedure più idonee al loro raggiungimento
- Partecipazione alla manifestazione di fine anno scolastico per la premiazione delle squadre vincitrici e degli alunni che avranno totalizzato il maggior punteggio nelle gare o giochi realizzati nelle proprie classi.

ESEMPIO PROPOSTA DI UNA GARA /TORNEO

L'esempio - proposta della gara di seguito descritta, si riferisce ai bambini della scuola primaria e ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado. Per i bambini più piccoli della scuola dell'Infanzia e della scuola primaria (classi prime e seconde), ci si affida alla professionalità e creatività dei docenti nell'organizzare giochi a squadre adatti ai bambini loro affidati.

“NUMBER ONE”

MODALITA' DI GIOCO

- La gara, si fonda su un gioco di squadra in cui i concorrenti dovranno rispondere ad una serie di domande (contenuti disciplinari) poste loro dai compagni componenti la squadra avversaria.

Esempio:

Squadra A contro Squadra B

La squadra A pone le domande (tre) ad ogni componente della squadra B e viceversa.

- Le squadre non in gioco formano **la giuria**, il docente /i avrà la funzione di “**arbitro super partes**”.
- Ogni squadra dispone di un **jolly** del valore di **tre punti**.
- La **domanda jolly** può essere richiesta solo con il parere favorevole di tutta la squadra che perderà i tre punti, invece di guadagnarli, in caso di risposta errata.

COMPITI DELLE SQUADRE IN GARA

- Ciascuna delle due squadre in gara dovrà porre a turno ad ogni giocatore della squadra avversaria, tre domande sui contenuti disciplinari stabiliti in precedenza con i docenti.
- I concorrenti che pongono le domande, possono disporre di risposte scritte.
- Ad ogni risposta esatta è assegnato: **un punto**.
- In caso di assenza di un giocatore, la squadra, potrà accordarsi e scegliere un sostituto. Quest'ultimo dovrà rispondere al numero di domande che gli competono ed a quelle destinate al compagno che sostituisce. I punti che riuscirà a conquistare, però, andranno ad aggiungersi al suo punteggio personale e non a quello del compagno assente.

COMPITI DELLA GIURIA (Le squadre non in turno di gara)

- Pone le domande di riserva, qualora l'arbitro super partes (il docente), ritenga che quelle poste dai concorrenti in gara siano non idonee, poco chiare o, manchino del tutto.
- Assegna le penalità in caso di infrazione al regolamento, previa approvazione dell'arbitro super partes.
- Ha l'obbligo di controllare l'esattezza delle risposte.

COMPITI DELL'ARBITRO SUPER PARTES

- Supervisore della gara e del rispetto del regolamento
- Assegna le penalità ai concorrenti in gara che contravvengono al regolamento.
- Assegna le penalità agli esponenti della giuria che contravvengono al regolamento.

- Assegna, previa approvazione della giuria, **punti due**, (anziché uno) alla risposta giudicata **più che esauriente**.

CHI VINCE?

Vincitori della gara, saranno:

- **La squadra**, che avrà totalizzato il punteggio più alto tra le squadre in gara..
- **Il concorrente** che avrà totalizzato il massimo punteggio tra tutti i giocatori in gara, a prescindere dalla squadra di appartenenza.

Si potrà, quindi, verificare che un concorrente, pur appartenendo ad una squadra non vincitrice del torneo, sia dichiarato anch'egli: **“Number one”** per aver totalizzato il punteggio più alto tra tutti i concorrenti in gara.

- La squadra vincitrice del torneo sarà dichiarata: **“NUMBER ONE”**
- **“NUMBER ONE”**, sarà dichiarato anche il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Ai vincitori del torneo sarà assegnata una medaglia e/o una targa al merito.

TORNEO “NUMBER ONE”

REGOLAMENTO

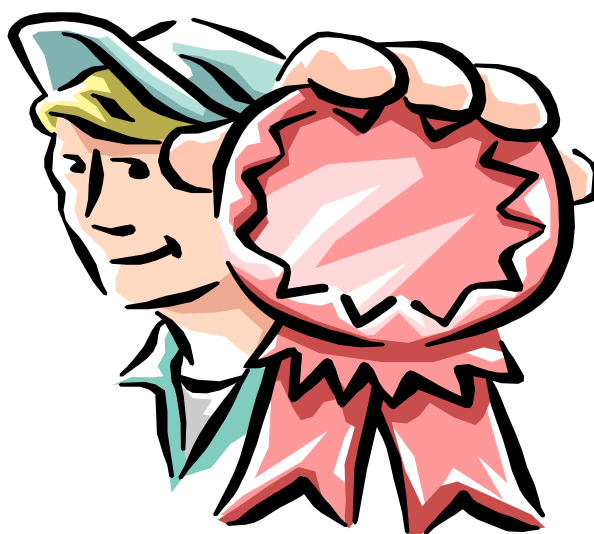
I concorrenti che contravvengono a tale regolamento, saranno penalizzati di:1 punto. Di conseguenza, la squadra di appartenenza del giocatore penalizzato si vedrà anch'essa decurtata di un punto.

E' severamente vietato

1. Ogni tipo di suggerimento (verbale – non verbale – gestuale)
2. Disturbare in qualsiasi modo il concorrente in procinto di rispondere alle domande

3. Un comportamento indisciplinato durante la gara
4. Il comportamento indisciplinato o di disturbo, durante la fase di preparazione alla gara delle squadre (gruppi di lavoro).
5. I capricci da bambini (es. “non voglio più giocare!”)
6. Un richiamo del Preside sarà penalizzato : **1 punto**
7. Un rapporto, sarà penalizzato: **2 punti**
8. Una sospensione, sarà penalizzata: **3 punti**
9. L'uscita dall'aula in orario non consentito dal regolamento d'istituto.
 - Il punteggio realizzato dalle singole squadre dovrà essere visualizzato su di un tabellone indicante: il nome della squadra e quello dei giocatori.
 - Accanto al nome di ciascun giocatore dovranno essere segnati i punti conquistati.
 - Il punteggio realizzato dalle squadre e quello conquistato da ogni concorrente, dovrà risultare su di un apposito quaderno del docente referente della gara /gioco oltre che sul tabellone personale di ogni squadra.

I vincitori del torneo (la squadra, e il giocatore che avrà totalizzato il maggiore punteggio), riceveranno un pubblico riconoscimento ed una medaglia e/o una targa al merito, nella manifestazione di fine anno scolastico.



F.S.P.O.F.
prof.ssa Emilia Palma