

ISTITUTO COMPRENSIVO
"VIRGILIO IV"

"NUMBER ONE!"

Nel rispetto delle Regole

Anno scol.co 2016 - 2017



prof. 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, "le regole" non le rispettano affatto e "vivere nella legalità", non rappresenta, per essi, 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. È 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

TEMPI DI LAVORO

- Definiti dai docenti impegnati in tale percorso
- In orario curricolare a discrezione dei docenti

RISORSE LOGISTICHE

- Le aule

MATERIALI DIDATTICI

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

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.

ATTIVITÀ

- 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
- 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.
- 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.
- 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.
- Riformulazione e riprogrammazione del progetto ove necessario.

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

PERCHÈ

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
- Educatore 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”

MODALITÀ 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/i docente/i avrà/nno la funzione di “**ARBITRO/I 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/i super partes (il/i docente/i), ritenga/no che quelle poste dai concorrenti in gara siano non idonee, poco chiare o, manchino del tutto.
- Propone all'arbitro super partes le penalità in caso di infrazione al regolamento. Sarà facoltà di quest'ultimo approvarle /modificarle e farle rispettare
- Ha l'obbligo di controllare l'esattezza delle risposte.
- Per porre le domande può disporre del/dei libri di testo e consultare le risposte.

COMPITI DELL'ARBITRO SUPER PARTES

- Supervisore della gara e del rispetto del regolamento
- Assegna e fa rispettare 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 vinca il titolo di: “**Number One**” per aver totalizzato il punteggio più alto tra tutti i concorrenti in gara.

- **LA SQUADRA VINCITRICE** del torneo otterrà il titolo di “**NUMBER ONE**”
- **IL CONCORRENTE** che avrà totalizzato il maggior numero di punti otterrà il titolo di “**NUMBER ONE**”.

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.

È 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 concorrenti.
- Accanto al nome di ciascun concorrente 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 concorrente 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.*

prof. Emilia Palma

