

LA CLASSE INCLUSIVA

dalla scolaresca al gruppo

Bolzano 22 ottobre 2019


Luciano Rondanini, già dirigente tecnico
presso USR Emilia-Romagna

Aspetti affrontati ieri

- 1) L'integrazione del **modello clinico** con quello **psico-sociale** dell'ICF, 2001
- 2) L'interdipendenza tra il **livello istituzionale** (scuola) il **livello didattico** (classe)
- 3) L'ineludibilità da parte dei docenti di «fare» **gruppo professionale** e, nel contempo di educare gli alunni a vivere una **dimensione comunitaria**
- 4) La necessità di padroneggiare funzioni e strumenti della **valutazione didattica**: diagnostica (iniziale), formativa, sommativa, autentica
- 5) L'importanza di impiegare strategie di insegnamento-apprendimento **implicitamente inclusive**


NON E' SOLO UN PROBLEMA LESSICALE

Inserimento




E' il riconoscimento di un principio fondamentale: ogni bambino ha il **diritto** di essere educato ed istruito insieme a tutti i coetanei nelle classi comuni.

Integrazione



Si riferisce al solo contesto scolastico; prevale la concezione dell' adattamento del **singolo** alle caratteristiche dell'organizzazione scolastica.

Inclusione



Interessa l'intera comunità politica, civile, sociale. Guarda a tutti gli alunni, intervenendo prima sui cambiamenti del **contesto** e poi sul soggetto.

PARTE PRIMA

Lo sfondo

LA CLASSE COME GRUPPO

Indicazioni nazionali per il curricolo-2012

La sfida della diversità va accettata **innanzi tutto nella classe**, dove le diverse situazioni individuali vanno riconosciute e valorizzate.

Particolare attenzione è necessario dedicare alla formazione della **classe come gruppo**, alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti La scuola si deve costruire come luogo accogliente, **coinvolgendo in questo compito gli studenti** stessi.

Imparare non è solo un processo individuale. La **dimensione sociale** dell'apprendimento svolge un ruolo significativo.

CHE COS' E' UN GRUPPO

il contributo di Kurt Lewin (teoria della Gestalt)

“ Il gruppo può definirsi come una **totalità dinamica**. Ciò significa che un cambiamento di stato di una sua parte interessa lo stato di tutte le altre”.

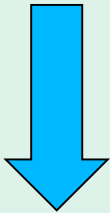
La sua essenza è l'**interdipendenza**, che dipende dall'ampiezza dell'organizzazione e dalla coesione del gruppo stesso.

CHE COS'E' UN GRUPPO (1)

il contributo di Wilfred Bion

IL GRUPPO DI LAVORO

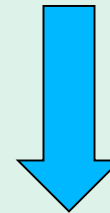
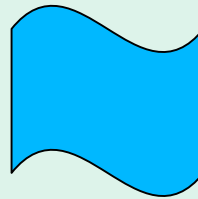
è espressione della realtà razionale e conscia. I tratti distintivi sono: l'obiettivo che il gruppo si dà, il sistema dei ruoli, le regole di funzionamento



**DIMENSIONE RAZIONALE
LAVORATIVA**

GLI ASSUNTI DI BASE

esprime la realtà latente, nascosta, rappresentata dai desideri, dalle fantasie e dai sentimenti di ciascuno



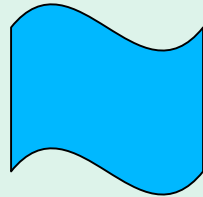
**DIMENSIONE INCONSCIA
AFFETTIVA**

GLI ASSUNTI DI BASE

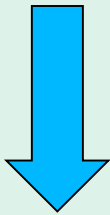
- **dipendenza**, riguarda l'attesa che i bisogni siano soddisfatti per un potere esterno al gruppo. In questo caso il capo, leader del gruppo, dovrà soddisfare i bisogni del gruppo stesso;
- **attacco-fuga**, evidenzia i comportamenti finalizzati a difendersi da un nemico attraverso l'**attacco** (atteggiamento distruttivo) o la **fuga** (allontanamento);
- **accoppiamento**, l'attesa o la speranza di un evento da parte di una persona «messianica» che sia in grado di risolvere tutti i problemi del gruppo.

I REQUISITI DEL GRUPPO (2)

**DIMENSIONE
RAZIONALE**



**DIMENSIONE
EMOTIVA**



**ORIENTAMENTO AL
COMPITO**



**ORIENTAMENTO ALLE
RELAZIONI**

LE COMPETENZE RICHIESTE NEL LAVORO DI GRUPPO DA PARTE DEGLI ALUNNI

- svolgere il lavoro **in modo autonomo e responsabile** ;
- **essere consapevoli** dell'attività che gli alunni stanno svolgendo;
- **saper progettare** e comprendere il significato delle consegne;
- **saper scegliere** una procedura metodologica coerente;
- **saper intervenire sui propri processi di apprendimento** per correggerli o modificarli;
- **saper valutare** il prodotto realizzato;

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA PRESENTAZIONE

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<i>comprensione del compito</i>	Ha fatto fatica a capire da solo e a ricordarsi tutte le richieste	Ha capito da solo tutte le consegne ma ha incontrato qualche difficoltà a ricordarle	Ha capito da solo tutte le consegne e se le è ricordate	Ha capito da solo tutte le consegne e si è trovato a proprio agio nella comprensione del compito
<i>Preparazione del compito</i>	Si è fatto aiutare dai compagni	E' riuscito a prepararsi da solo con qualche difficoltà	Non ha incontrato difficoltà	Era preparato e perfettamente e si sentiva a proprio agio
<i>Sicurezza espositiva</i>	Ha incontrato difficoltà e si è interrotto qualche volta	Ha avuto qualche difficoltà	Ha manifestato sicurezza	E' stato completamente padrone della situazione
<i>Interlocuzione con i genitori</i>	Ha avuto difficoltà a seguire quello che chiedevano i genitori	Ha capito le richieste, ma ha incontrato qualche difficoltà a rispondere	Ha capito le richieste e ha risposto con sicurezza	E' stato pienamente padrone e sicuro sia nella comprensione che nelle risposte
<i>Rispetto dei tempi</i>	Ha incontrato significative difficoltà a rispettare i tempi	E' riuscito a rispettare i tempi con qualche difficoltà	Ha rispettato i tempi senza problemi	Ha dimostrato completa padronanza e sicurezza

RUBRIC DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO

DIMENSIONI	sufficiente	buono	ottimo	eccellente
<i>responsabilità</i>	Ha bisogno di essere sollecitato e cura molto parzialmente compiti e attività	Esegue solo le attività richieste. Non è interessato a fare di più	Esegue le attività ma non si accorge di alcune distrazioni	E' accurato nelle attività e coltiva interessi non strettamente scolastici
<i>collaborazione</i>	Partecipa svogliatamente e con scarso interesse	Lavora con discreta costanza con i compagni	Lavora attivamente con i compagni, anche se è più esecutore che promotore	Partecipa attivamente e con entusiasmo ai compiti da svolgere in gruppo
<i>autoregolazione</i>	Ha bisogno di essere richiamato ai suoi impegni e agisce con una certa fretta	E' saltuario negli impegni e nel rispetto di tempi e scadenze	E' puntuale alle scadenze e prevede i tempi per i termini delle consegne	Organizza con tempestività ed ordine le attività e le scadenze
<i>partecipazione</i>	Segue le attività in modo discontinuo ; la partecipazione deve essere sollecitata	Svolge con interesse le attività e vi partecipa attivamente	Segue con interesse le lezioni e partecipa in modo continuativo alle attività proposte	Segue con passione e costante attenzione; partecipa in modo costruttivo a tutte le attività e d iniziative
<i>spirito di iniziativa</i>			

PARTE SECONDA

I NUMERI E LE FORME

primo anno della scuola primaria

modello di progettazione:
lo sfondo integratore

ARRICCHIMENTO DEI DISPOSITIVI DIDATTICI

Noi impariamo il:

10%	di quanto leggiamo
20%	di quanto ascoltiamo
30%	di quanto vediamo
50%	di quanto vediamo e ascoltiamo
70%	di quanto discutiamo con gli altri
80%	di quello di cui abbiamo esperienza diretta
90%	di quanto spieghiamo agli altri
	Bonalumi Felice, Insegnare con successo, La Scuola, Brescia

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI- 2012

L'alunna/o conta oggetti a voce e mentalmente; legge e scrive i numeri naturali in notazione decimale; riconosce e denomina figure geometriche. (*Obiettivi di apprendimento al 3° anno della scuola primaria*)

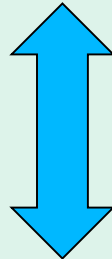
LA PRIORITA' EDUCATIVA

L'obiettivo della progettazione di questa unità di apprendimento è stato quello di promuovere un **percorso implicitamente inclusivo**, facendo sì che le attività proposte possano valorizzare adeguatamente le potenzialità di tutti, *in primis* dell'alunno con sindrome di Down e dei due allievi stranieri.

LA PEDAGOGIA ISTITUZIONALE

rapporto tra

ISTITUITO



ISTITUENTE

LA PROGETTAZIONE PER SFONDO INTEGRATORE

Questo modello di progettazione identifica una cornice, o **sfondo**, che farà da “contenitore” ad un intero percorso formativo, che tende ad evolversi nel corso dei mesi.

Lo sfondo può essere **reale** (il bosco) o **fantastico** (il personaggio di una fiaba, di un libro); assume in ogni caso un significato metaforico, quello di accompagnare le attività che bambini ed alunni sono chiamati a svolgere nell’arco dell’anno scolastico.

PER COMINCIARE ... (1)

un gatto ... per sfondo

Le insegnanti avviano le attività all'inizio dell'anno scolastico seguendo la progettazione dello sfondo integratore.

In questo caso, il personaggio "guida" dell'intero percorso sarà un gattino che desidera far felici i bambini con giochi di "prestigio".

Addio, dunque, alla matematica noiosa e monotona!
Entro ad una grande scatola di cartone i bambini troveranno una sorpresa: un gattino che si presenta, raccontando questa storia.

PER COMINCIARE

la storia di Magatto

C'era una volta un bel gattino che tutti i pomeriggi si arrampicava su un albero del parco del paese per osservare i bambini che venivano a giocare. Bambine e bambini saltavano, correvano, si tiravano la palla, giocavano a nascondino dicendo: uno, due, tre, quattro,...

Il gatto però vedeva che alcuni ragazzi, dopo qualche corsa o salto, si annoiavano e non sapevano più che cosa fare!

Decide allora di fare qualcosa per aiutarli a divertirsi.

Pensa e ripensa, ... gli viene in mente che un suo caro amico aveva imparato a fare giochi di prestigio. Così anche lui decide di imparare questo mestiere e frequenta una scuola per maghi.

Diventerà il gatto **Magatto!**

Dentro ad una speciale scatola dei giochi, farà scoprire ai bambini il mondo incantato della matematica!

«**DISCUTENDO S'IMPARA**»

organizzazione della classe

I docenti della classe dispongono i bambini a ferro di cavallo in modo da facilitare una prima discussione, che segue la lettura del racconto.

Nella scatola, oltre alla storia, Magatto propone agli alunni di approfondire il concetto di numero con alcune domande-stimolo:

che cosa sono per voi i numeri?

a che cosa servono?

chi li usa?

dove li vedete?

.....

Dalla discussione emergerà sia la **cardinalità che l'**ordinalità** del **numero**.**

QUANTA MATEMATICA IN CLASSE!

Le insegnanti decidono di trasformare la classe in un «*laboratorio del numero*».

Dalla scatola di Magatto i docenti estraggono una busta dove il piccolo mago suggerisce di fare l'appello del mattino, disegnando un'asticella verde per i presenti e una marrone per gli assenti.

Ogni tre giorni questo compito viene affidato ad un bambino diverso.

Su un cartellone un altro alunno disegna le asticelle verdi e quelle marroni. Alla fine della settimana si può così avere un quadro completo.

Non contento di questo, Magatto consiglia alle insegnanti un altro gioco: dividere i maschi dalle femmine. Ci sono più bambini o bambine? Qual è la differenza?

LO STUDIO CONTINUA ... (2)

Magatto è un fiume in piena!

Dalla sua scatola escono tante bellissime proposte. Le insegnanti estraggono un biglietto con questa domanda: “Perché non provate a mettere in fila alunne e alunni della classe, dal più piccolo al più grande?”

E ancora: “Facciamo lo stesso gioco mettendo in fila prima le bambine e poi i bambini”.

QUANTA MATEMATICA IN CLASSE! (2)

Un giorno, dopo aver fatto l'appello, sul cartellone delle presenze, c'è un'asticella marrone: Andrea non è venuto a scuola. Allora tutti gli alunni della classe rappresenteranno il numero **1** (con le dita, con i pennarelli, ...).

Il giorno dopo, oltre ad Andrea, manca anche Matteo. Gli alunni della classe rappresenteranno il numero **2** ...

Fin da piccoli è bene abituare i bambini a scrivere correttamente i numeri.

SI COMINCIA A “ STUDIARE” (1)

1, 2, 3, 4, ... Le insegnanti consegnano dei cartoncini con immagini di animali. Gli alunni, con una freccina, devono indicare le quantità giuste.

Poi introducono un'altra attività: ***più-meno***.
E ancora, cartoncini con: ***sopra-sotto; davanti-dietro***

I NUMERI NELLE FILASTROCCHHE

L'insegnante propone agli alunni la nota filastrocche
Ambarabà cicì coccò

<p>Ambarabà cicì coccò tre civette sul comò due conigli in mezzo al prato, un galletto spennacchiato; su quel ramo un passerotto, nella siepe un bel leprotto. Quanti sono gli animali? Quanti quelli con le ali?</p> <p>Lo sai dire sì o no ambarabà cicì coccò.</p>	<p>disegna gli animali</p>	<p>scrivi i numeri</p>
---	---------------------------------------	-----------------------------------

IL GIOCO DEL GOMITOLO

diventare gruppo ... giocando

I bambini vengono disposti in cerchio seduti per terra. L'insegnante consegna un gomitolo di filo ad un alunno che, prendendo il capo del filo lo lancia ad un compagno, tenendolo ben teso. A sua volta quest'ultimo lo lancerà ad un terzo compagno, tenendo sempre il filo teso E così via , fino a formare una ragnatela che arriverà all'ultimo alunno, che rilancerà il gomitolo all'amico che aveva cominciato il gioco.

NEL GOMITOLO ... TANTE FORME

«La costruzione del pensiero matematico è un processo lungo e progressivo nel quale concetti, abilità, competenze e atteggiamenti vengono ritrovati, intrecciati, consolidati e sviluppati a più riprese». (Indicazioni -2012).

Nel gioco del gomitolo i docenti potranno operare su diversi fronti: **spazio e figure** (percepire la propria posizione nello spazio, ...). **relazioni** (leggere e rappresentare relazioni con semplici schemi, ...), ... scoprire **forme geometriche** (triangolo, rettangolo), ...

La matematica, in questo caso, poi aiuta a stabilire rapporti positivi tra le persone, aiutando i bambini ad affrontare con fiducia e serenità le situazioni problematiche della vita.

AL RISTORANTE CON MAGATTO

Magatto presenta ai bambini un nuovo gioco, il *role-playing*, e li invita a comportarsi come se fossero al ristorante. Insieme agli alunni, le insegnanti della classe preparano banchi con tovaglie, piatti, bicchieri, posate. A turno i bambini «faranno finta» di essere clienti o camerieri.

Il cliente chiede: «Che cosa avete come *prima portata*? ». Il piatto sarà un cartoncino con scritto il nome della prima, della seconda, della terza portata e così di seguito fino all'ultima. Il gioco consiste nel portare a tavola nell'ordine corretto i vari piatti del giorno. Lo stesso gioco potrà essere ripetuto per le seconde portate. Gli alunni avranno così modo di scoprire, dire e scrivere i numeri ordinali, che saranno declinati al maschile o al femminile (*primo* giorno ... *prima* classe).

SI VA IN PALESTRA

Con corde e cerchi viene preparato un semplice percorso, con un punto di partenza e un punto di arrivo. Cominciamo a scoprire alcune forme geometriche: il cerchio, il triangolo, il quadrato.

Ad un certo punto la maestra dice ai bambini che dalla scatola del mago Magatto sono spariti il cerchio, il quadrato e il triangolo. Il compito degli alunni è quello di ritrovare queste figure e rimetterle nella scatola.

L'insegnante comunica che la prima forma da cercare è il **cerchio blu**.

Una volta trovato, il gioco continua fino a coinvolgere tutti i bambini con la ricerca di cerchi di colore **giallo rosso, ...**e di altre forme geometriche.

IL GIOCO DEL «DOPPIO»

L'insegnante chiede agli alunni di indicare con una **X** se i numeri della seconda colonna sono il doppio di quelli della prima. **Vero/Falso**

2	5	
2	4	
2	3	
4	10	
4	6	
4	8	
3	6	
3	7	
3	4	

Valutazione dell'insegnante

L'alunno	+	-	Miglioramenti
comprende l'importanza dello studio			
esprime il proprio punto di vista			
capisce gli errori che fa			
avverte la responsabilità del compito			
manifesta abilità in particolari ambiti			
gli piace lavorare in gruppo			
accetta le critiche dei compagni			

PARTE TERZA
il laboratorio didattico

UNITA' DI APPRENDIMENTO
la classe come laboratorio di
scrittura creativa

favole, fiabe, storie ...

Classi IV primaria

IL LABORATORIO DIDATTICO



E' uno “spazio **mentale**” in cui l'alunna/o si appropria della conoscenza nel contesto del suo utilizzo. Il principio, dunque, che governa questa progettualità è quello “ **dell'imparare facendo**” (*learning by doing*). Valorizza il ruolo attivo dell'allievo, l'aiuto reciproco, l'autonomia operativa del singolo e del gruppo.



E' uno “ spazio **materiale**” nel quale la classe lavora prevalentemente a gruppi, utilizzando arredi componibili e scomponibili a seconda delle situazioni d'apprendimento richieste.

Nel laboratorio lo spazio non è predefinito dal pensiero dell'adulto: anche l'aula può trasformarsi in un buon contesto didattico a “ **mediazione sociale**”.

FAVOLA E FIABA

somiglianze e differenze

FAVOLA	FIABA
Breve storia fantastica a scopo morale	Racconto fantastico con elementi di magia
La narrazione dei personaggi è semplice	La narrazione prevede dialoghi tra i personaggi
I protagonisti sono animali che parlano	I personaggi sono essere umani, a volte fantastici (fate, maghi, ...)
Lo scopo (a volte esplicito, a volte implicito) è prevalentemente morale	Lo scopo è quello di divertire, raccontando storie fantastiche

Traguardi per lo sviluppo delle competenze quinta classe della scuola primaria

Livello di competenza: L'allievo comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando le strategie di lettura adeguate agli scopi.

Obiettivo: (al termine della classe terza della scuola primaria)

- leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici che narrativi, mostrando di saper cogliere il senso globale.

LA RICERCA DELLE CONOSCENZE PREESISTENTI

L'insegnante dialoga con gli alunni ...

- Sapete che cos'è una favola?
- Chi vi ha raccontato una bella favola: la mamma, il papà, i nonni?
- Quando vi sono state raccontate? Durante il giorno, a letto prima di dormire?
- Ne ricordate una che vi è piaciuta veramente molto?
- ... E perché vi è piaciuta così tanto?

Vi piacerebbe ascoltarne una che forse non conoscete?

Pensate: è stata scritta tantissimi anni fa. Però piace ancora!

La rana e il bue

In una tiepida mattina di primavera, una rana con i suoi piccoli se ne stava tranquilla sulla riva di uno stagno. Ad un certo punto arrivò un grosso bue che cominciò a brucare l'erba del prato. Lei così piccola, lui così grande!

I ranocchi stupiti cominciarono a lodare la grandezza del corpo di quell'animale. Mamma rana, invidiosa della grandezza del bue, decise di diventare grande come lui.

Allora iniziò a gonfiarsi. Poi chiese ai suoi piccoli se fosse diventata più grande del bue. Essi risposero di no.

Allora cercò di gonfiarsi ancora di più e chiese nuovamente:

“ Chi è il più grande?”. I ranocchi risposero: “ il bue!”.

La rana, molto offesa, respirò profondamente e cercò di gonfiarsi ancora di più, ma ad un certo punto, scoppiò. (Fedro)

COMPrensione del testo

chi sono i protagonisti?	
che caratteristiche hanno?	
che cosa è accaduto?	
come si conclude la favola?	
che cosa ti ha insegnato?	
ti piacerebbe scrivere una favola simile? Oppure fare un fumetto? Un disegno ?	
Scegli liberamente quello che vorresti fare, anche insieme ad una/o compagna/o di classe	

RI-FAVOLIAMO

La favola “*La rana e il bue*” verrà riscritta adottando differenti soluzioni. Nello specifico, ci si propone di impiegare alcune tecniche di Gianni Rodari, già sperimentate dagli alunni negli anni precedenti.

La classe sarà suddivisa in 4-5 piccoli gruppi di lavoro che potranno scegliere nel repertorio rodariano una delle seguenti strategie:

- le filastrocche
- il binomio fantastico
- le storie all'incontrario (a rovescio)

Mi piacerebbe un giorno
poter parlare
con tutti gli animali.
Che ve ne pare?
Chissà che discorsi geniali
sanno fare i cavalli,
che storie divertenti
conoscono i pappagalli,
i coccodrilli, i serpenti.
Una semplice gallina
che fa l'uovo ogni mattina
chissà cosa ci vuol dire
con il suo coccodè.
E l'elefante, così grande e grosso,
la deve saper lunga
più della sua proboscide:
ma chi lo capisce
quando barrisce?
Nemmeno il gatto
può dirci niente.
Domandagli come sta
non ti risponde affatto.
O – al massimo – fa “miao”,
che forse vuol dire “ciao”.
Gianni Rodari

”

.

La “nostra” favola in filastrocca

In una mattina tiepida
e un po' strana
vogliamo raccontarvi
la storia di una rana.

Se ne stava coi suoi ranocchi
piccina, piccina
guardando un bue
con la testa china.

.....

IL BINOMIO FANTASTICO

E' una particolare tecnica utilizzata da Gianni Rodari, che egli aveva imparato dai surrealisti francesi, per “*mettere in movimento parole e immagini*” (La grammatica della fantasia).

Si tratta di prendere due parole, le prime che vengono in mente; es. pianta e ciabatta. Mescolandole tra di loro uscirà il titolo di una storia: “*La pianta delle ciabatte*”.

IL BINOMIO FANTASTICO

Modalità operative

- 1) Dividere la classe in due gruppi e consegnare a ciascuno un cartoncino scegliendo due colori diversi per i due gruppi.
- 2) Nel primo gruppo la maggioranza degli allievi decide di scrivere la parola *rana*.
- 3) Il compito assegnato al secondo gruppo è quello di indicare una parola non legata alla rana. Gli alunni scelgono la parola *palla*.
- 4) I cartoncini vengono raccolti in un cestino e si estraggono le due parole scritte sui cartoncini.
- 5) Si formano delle coppie o dei piccoli gruppi, assegnando loro il compito di cominciare una storia con le parole *rana* e *palla*.

il binomio fantastico

le parole sorteggiate sono: **disco volante – scuola**

La storia comincia così:

Un giorno nella città di Stravento successe una cosa molto strana.

I bambini, come tutte le mattine, stavano andando a scuola, ma al posto del loro amato edificio, trovarono un grande disco volante, molto luminoso.

Lo stupore fu enorme. Tutti gli alunni si erano raccolti intorno a questo strano oggetto. Ad un certo punto ... (**proseguire la storia**)

Il binomio fantastico

gli alunni reinventano la favola di Fedro

rana – palla

La palla della rana

Una povera palla calciata da Paolino finì vicino all'erba di uno stagno. Cerca di qua, cerca di là, la palla non si trova più.

Una rana quatta quatta, che se ne stava a pancia in su, vide con i suoi occhioni questo strano oggetto.

.....

LE FAVOLE A ROVESCIO

Che cosa succede se il bue vuole diventare piccolo come la rana?

Un bue grosso a testa china
brucava l'erba in un verde prato,
mentre una rana piccina piccina
lo guardava girandosi di lato.

.....

E' come se il lupo diventasse improvvisamente buono e Cappuccetto Rosso cattiva.

C'era una volta
un povero lupacchiotto
che portava alla nonna
la cena in un fagotto. (G. Rodari)

.....

Un'altra storia è sempre possibile!

RI ... FAVOLIAMO (BIS)

Ti piacerebbe conoscere altre favole simili a quella della “ Rana e del bue”.

Ascoltane un'altra: “ La volpe e l'uva”.

C'era una volta una volpe che girava per il bosco. Aveva bevuto acqua del ruscello ma le era rimasta tanta fame.

Ad un certo punto, arrivò vicino ad una vigna con grappoli d'uva molto dolci e maturi. Subito prese la rincorsa, ma niente: non afferrò il grappolo!

Allora provò una seconda volta con una rincorsa più lunga: ma ancora niente!

Provò e riprovò, ma le mancava sempre un soffio per addentare il grappolo.

Alla fine, sconsolata, disse: “Meglio così, tanto quell'uva era ancora acerba”.

(Esopo)

DALLE PAROLE ALLE IMMAGINI

Viene chiesto alla classe di illustrare la favola
“ La volpe e l’uva”, utilizzando diverse tecniche pittoriche.

AUTOINTERVISTA DELL'ALUNNO

Legenda: 1=poco; 2=abbastanza; 3=molto; 4= moltissimo

1	L'attività svolta mi è piaciuta	1	2	3	4
2	Il lavoro con i compagni è stato utile	1	2	3	4
3	Ho avuto la possibilità di approfondire l'argomento	1	2	3	4
4	Ho migliorato il modo di studiare	1	2	3	4
5	Ho avuto la possibilità di partecipare alla ricerca (progetto, studio, ...)	1	2	3	4
6	Mi sono sentito a mio agio	1	2	3	4
7	Mi sento più responsabile quando devo svolgere una ricerca	1	2	3	4
8	Mi piacerebbe ripetere un'esperienza simile	1	2	3	4
9	Altro (aggiungi tu)				

PARTE TERZA
valutazione del gruppo di lavoro

L'IMPORTANZA DELL'AUTOVALUTAZIONE

La valutazione ha per oggetto il processo
formativo

delle alunne e degli alunni ... e **promuove**

l'autovalutazione di ciascuno. (D. Lgs. 62/2017, art. 1)

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

L'autovalutazione è un momento fondamentale perché l'alunno prenda coscienza dei propri punti di forza e di criticità e identifichi su quali deve migliorare.

Al termine di una unità di apprendimento, di un progetto,... si chiede a ciascun alunno del gruppo di esaminare il “protocollo” di autovalutazione fornito dai docenti. In questo modo è possibile promuovere processi di natura metacognitiva e consolidare le capacità richieste per apprendere in gruppo.

AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO AL TERMINE DELL'ATTIVITA'

Ripensando all' attività del binomio fantastico, quali competenze pensi di aver maturato	Indica gli aspetti dell'attività che hanno "lasciato un segno": _____ _____
In quali esperienze della vita pensi di utilizzare quello che hai imparato	Prova a fare una breve descrizione _____ _____
Ti piace di più scrivere o illustrare la storia inventata?	Illustra le ragioni di quello che ti piace di più _____
Oltre a scrivere e illustrare, vorresti fare altre cose?	Quali? _____
Ti piacerebbe ripetere l'esperienza che hai fatto?	Indica i motivi a favore e quelli contro _____ _____



IL CLIMA DELLA CLASSE

L'autovalutazione da parte dell'alunno

Legenda: 1= mai; 2= ogni tanto; 3= spesso; 4 = sempre

1. Rispetto le idee dei miei compagni	1	2	3	4
2. In classe vado d'accordo con tutti	1	2	3	4
3. Condivido i materiali di lavoro	1	2	3	4
4. Lavoro volentieri in gruppo con tutti i miei compagni	1	2	3	4
5. Aiuto i miei compagni di classe quando sono in difficoltà	1	2	3	4
6. Nella mia classe sappiamo collaborare per ottenere un risultato comune	1	2	3	4
.....				

Griglia di autovalutazione del lavoro svolto in gruppo

			
Il percorso mi è piaciuto			
Ho partecipato attivamente al lavoro di gruppo			
Sono contento del ruolo che mi è stato assegnato			
Mi sono sentito responsabilizzato			
I consigli ricevuti dai compagni sono stati...			
Sono soddisfatto del prodotto elaborato dal mio gruppo			
Mi piacerebbe ripetere l'esperienza			

LA CLASSE INCLUSIVA

DIMENSIONE	capacità dell'insegnante :
Educativa	<ul style="list-style-type: none">❑ dialogare con gli alunni❑ incoraggiare e sostenere
Sociale	<ul style="list-style-type: none">❑ valorizzare la sezione-classe come gruppo❑ promuovere la partecipazione❑ accrescere la responsabilità dei singoli e del gruppo
Disciplinare	<ul style="list-style-type: none">❑ sviluppare progetti, compiti complessi (didattica per problemi e progetti)
Creativa	<ul style="list-style-type: none">❑ educare la fantasia, promuovere il senso dell'iniziativa, dell'intraprendenza inventiva,...
Comunicativa	<ul style="list-style-type: none">❑ promuovere negli alunni l'attitudine a dialogare, esporre, presentare, produrre sintesi, elaborare prodotti (multimediali,...)

Grazie a tutti
e buon lavoro!

