



poiché consente di realizzare un intervento di sviluppo di **competenze specifico-trasversali**. Inoltre, l'azione sta prevedendo interventi di co-progettazione con gli insegnanti, in modo da effettuare un lavoro su più livelli e da costruirne la sostenibilità anche post progetto.

In particolare, l'attività sta coinvolgendo 4 classi di scuola primaria (due quarte e due quinte) e 10 classi di scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Morea Tinelli di Alberobello, e 6 classi di scuola secondaria dell'I.C. Marconi Oliva di Locorotondo. Ciascuna classe è seguita in un percorso così strutturato:

1. Attività iniziale con cui tutti **gli studenti si presentano raccontando di un luogo che gli piace ed uno che non gli piace**
2. Attraverso principi di gamification, con la classe si procede alla **suddivisione dei luoghi emersi nell'attività precedente in base alla loro funzione** (es. istruzione, sport, salute, ecc.)
3. Suddivisione della classe in piccoli gruppi. **Ad ogni gruppo viene assegnata una tipologia di luogo** (es. sport, istruzione, ecc.) a partire dalla suddivisione realizzata nell'attività precedente. **Ad ogni studente viene assegnato un ruolo** (es. coordinatore, segretario, portavoce, controllore). Gruppi e ruoli vengono definiti per evitare processi di responsabilità diffusa e per attivare processi di apprendimento collaborativo; gruppi e ruoli vengono strutturati dall'esperto in co-progettazione con l'insegnante
4. **Ciascun gruppo assegna diritti/doveri alla tipologia di luogo assegnata**. L'attività è strutturata secondo i principi della gamification per educare giocando e viene realizzata attraverso learning app per la primaria (es. **Sport, Istruzione, Piacere, Servizi, Salute**) o moduli di google alla secondaria
5. **In base al rispetto o meno dei criteri di gioco, vengono assegnati i punti e proclamati i gruppi vincitori** (due nel caso i gruppi attivino anche collaborazioni intergruppi)
6. **Parte il gioco "Reazione a catena"**: ciascuna squadra, in 15 minuti, deve scrivere una storia sulla tipologia di luogo di cui si occupa; la storia deve narrare di almeno un luogo e deve presentare i diritti e/o doveri associati a quel luogo nell'attività precedente; ciascuno deve dire almeno una parola; vengono assegnati i punti e proclamati i vincitori
7. **Ogni volta che un gruppo è vincitore di un gioco ha il diritto di scegliere un luogo che sarà inserito sulla mappa finale** (attraverso MyMaps); si è cercato di far vincere, a turno, tutte le squadre
8. Una volta definiti i luoghi da inserire nella mappa, **ciascun gruppo produce i propri contenuti** (es. immagini, video, testi, ecc.) **che vengono inseriti nella mappa**

La costruzione della mappa prevede alcuni passaggi intermedi: al momento, si sta costruendo una mappa per ogni classe; queste poi saranno unite in un'unica mappa per ciascun comprensivo. Ogni mappa finale sarà pubblicata e presentata alla comunità.

#### Percorsi valorizzazione del sé

L'attività è partita presso l'**istituto comprensivo Manzoni Lucarelli di Ceglie** nell'A.S. 2019-20 **con** tutte le classi terze (74 studenti) a fine gennaio ed è proseguita sino alla sospensione per la pandemia. Sono partite, in ciascuna classe, due esperienze parallele ed integrate: l'una relativa alla **espressione e condivisione delle emozioni** e l'altra relativa alla **espressione del sé** attraverso attività di lettoscrittura creativa. Entrambe le attività sono state riprese e realizzate per una classe nel periodo tra maggio e giugno, integrando gli esperti nell'ambiente digitale Teams. L'attività è ripartita a fine marzo 2021 **con** le stesse classi (attuali quarte) e si protrarrà fino alla fine dell'anno scolastico, quando si chiuderà **con** un evento finale. Si conferma la realizzazione di attività di utilizzo e costruzione di **albi illustrati** e **bacheche di emozioni**.

### Formazione docenti

Questa è un'azione che si gioca su diverse direzioni: su Ceglie è stata suddivisa su due anni intorno ai temi della progettazione e su un utilizzo didattico efficace degli spazi virtuali e fisici. Su Alberobello e Locorotondo viene realizzata in termini di coprogettazione delle attività di ricerca azione **con i** docenti.

### Ripensamento spazi

Il ripensamento è stato avviato e fortemente strutturato a seguito dell'emergenza (primavera-estate 2020). È stata creata una **regia di osservazione e progettazione**, composta da dirigente, insegnanti referenti, animatrice digitale, esperti per il ripensamento degli spazi, coordinatori del progetto **#tuóscuola**.

L'integrazione delle risorse **con** il progetto **#tuóscuola** ha permesso di pensare ad un più imponente ripensamento degli spazi, sia fisici che virtuali. In particolare, a seguito della variazione approvata da **Con i bambini**, è stato effettuato un lavoro sulla **progettazione degli spazi virtuali** che ha coinvolto in maniera partecipata circa l'80% degli insegnanti dell'intero comprensivo.

In seguito, è stata preparata una **pista di ripensamento degli spazi**, che portasse a valore gli acquisti dei dispositivi digitali effettuati dalla scuola con altri fondi durante il lockdown e la formazione docenti effettuata nell'ottica della DaD e della didattica partecipativa. Dunque, si è co-progettato con la scuola di realizzare **aule 2.0** in parte stabili ed in parte mobili. In tal senso, **Piccoli che Valgono!** ha garantito l'acquisto di 12 PC da utilizzare nelle classi e/o da dare in comodato d'uso agli studenti in caso di necessità.

Attraverso i progetti **#tuóscuola** e **Piccoli che Valgono!**, che hanno permesso l'acquisto di strumenti digitali come LIM e PC, si sono potute avere aule attrezzate e si è in grado di potenziare gli interventi di DDI e di didattica mediata. In integrazione con l'attività di formazione ai docenti (realizzata in parte lo scorso anno ed in fase di avvio per quest'anno), si tenta, così, di garantire un lavoro di continuo ripensamento con la comunità scolastica degli spazi fisici e virtuali utilizzati.

**"Piccoli che Valgono!"** è un progetto selezionato da **Con i Bambini** nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile promosso da **Mani Tese** insieme ad altri partner.

## DELLA STESSA CATEGORIA



IL COPRIFUOCO  
SVELA TUTTA LA  
GRAVITÀ DEL

🕒 15 GIUGNO 2021 👁️ 29



AGROECOLOGIA,  
AVANTI TUTTA! UN  
CONVEGNO

🕒 10 GIUGNO 2021 👁️ 73



LAVORO  
MINORILE: STORIE  
DAL TAMIL NADU

🕒 10 GIUGNO 2021 👁️ 61



AGRICOLTURA  
CIRCOLARE:  
STORIA DI

🕒 10 GIUGNO 2021 👁️ 49

TROVA TUTTI GLI ARTICOLI

## COMMENTI

Lascia un commento

Nome

Email

Sito web

Do il mio consenso affinché un cookie salvi i miei dati (nome, email, sito web) per il prossimo commento.

INVIA