

**Settimana dei valori prosociali 2019
Oggi per Domani
Tabella di descrizione delle attività prosociali**

Insegnante/i (Nome e Cognome)	Menato Celina Paoletto Stefania
Scuola (compreso di Comune e Provincia)	Scuola Primaria “A. Pisano” Avesa, Verona IC4 VERONA
Classe/i coinvolta/e	2A
Età alunni	7-8 anni
Numero Alunni	15
Disabilità	No
Bisogni Educativi Speciali	Si
Valore prosociale trattato dall’attività (selezionarne uno o più)	<p>pace solidarietà equità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gratitude • Cooperazione • aiuto reciproco <p>emozioni</p>

	<p>empatia relazioni positive libertà rispetto per l'ambiente multilinguismo contro il bullismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • inclusione
Motivazione della scelta	<p>La classe è prevalentemente maschile essendo presenti solo 3 bambine che tra l'altro sono culturalmente più fragili perché di genitori entrambi stranieri. Una di loro inoltre sta seguendo un percorso di prima alfabetizzazione della lingua italiana essendosi trasferita in Italia solo a fine settembre. Attraverso l'attività di robotica si ritiene possa interagire con i compagni su un piano di parità dal punto di vista degli apprendimenti poiché la scarsa conoscenza della lingua non pregiudica la possibilità per lei di arrivare ad eseguire lo stesso compito dei compagni.</p> <p>In generale gli alunni della classe hanno tempi di attenzione piuttosto brevi e tendono ad eseguire frettolosamente le consegne tralasciando di controllare l'esattezza di quanto fatto. Anche nel rispondere alle domande dimostrano una certa impulsività.</p> <p>Inoltre, le dinamiche relazionali del gruppo sono motivo di tensione poiché spesso sono basate sulla ricerca di assicurarsi l'appartenenza al gruppo con giochi molto fisici, gare per primeggiare e derisione del comportamento altri.</p>
Data/e di attuazione	Febbraio-marzo
Durata	5 interventi di 2 ore per la robotica 4-5 interventi di due ore per la realizzazione delle attività relative alle abilità sociali (barattolo, cartellone, valigia)
Materiali utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> • Robot <p>Altro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cerchi ginnici • vasetti di vetro (per il “Barattolo delle parole che mi fanno volare”) • materiale di cartoleria per realizzare: scacchiere per il robottino Doc;

	il cartellone “Lavorare insieme per costruire grandi ponti”	
Materie coinvolte	Tecnologia, matematica, scienze motorie, arte e immagine, lingua italiana	
Descrizione attività	CODING E ROBOTICA	ATTIVITA' SUI VALORI PROSOCIALI
	<p>Preparazione</p> <p>INTERVENTO 1 CODING UNPLUGGED</p> <p>Dopo aver presentato i comandi di Cody Roby, in palestra vengono predisposte con i cerchi delle scacchiere e gli alunni diventano robot che devono seguire le istruzioni date dall'insegnante per muoversi all'interno della scacchiera.</p> <p>Gli alunni vengono divisi in gruppi da 3-4 e preparano i comandi su dei foglietti per alternarsi nel ruolo di robot e di programmatore.</p>	
	<p>Svolgimento</p> <p>INTERVENTO 2 CODING PLUGGED</p> <p>Vengono ripresi i comandi di Doc (gli alunni già nello scorso anno hanno usato Doc) e sul quaderno viene disegnata una scacchiera con dei numeri in alcune caselle. I bambini lavorano in coppia e devono scrivere i comandi per fare prendere a Doc i numeri in ordine crescente.</p>	<p>Le attività di robotica svolte hanno spesso portato a riflettere sulle dinamiche, sulle fatiche e sui vantaggi del lavorare insieme.</p> <p>Per questo l'attività di robotica è stata arricchita da:</p> <p>IL BARATTOLO DELLE PAROLE CHE MI FANNO VOLARE</p> <p>Quando i bambini hanno sperimentato per alcune volte il</p>

	<p>L'attività è semplificata perchè viene richiesto di programmare i percorsi partendo sempre dal via prima di prendere il numero successivo.</p> <p>La correzione del lavoro scritto sul quaderno viene fatta dall'insegnante e gli alunni si cimentano a turno a far recuperare un numero a Doc programmandolo direttamente con i comandi posti sulla testa.</p> <p>INTERVENTO 3 CODING PLUGGED</p> <p>I bambini lavorano in coppia e devono scrivere le righe di codice per far raccogliere a Doc il numero doppio di quello su cui il robottino si trova.</p> <p>L'attività presenta la difficoltà di programmare un percorso a più tappe dove l'orientamento del robottino cambia perché dipende da come è arrivato sul numero che diventa la partenza della tappa successiva.</p> <p>Ulteriore difficoltà è presentata dal lavorare insieme.</p> <p>Spesso i bambini pensano al lavoro in coppia come una semplice vicinanza fisica dove poi ognuno prepara in autonomia il proprio lavoro oppure riporta il lavoro pensato dal compagno senza affrontarlo in modo critico o accettandolo anche se non ne condivide la correttezza.</p> <p>Si possono presentare quindi due casi:</p>	<p>lavoro in coppia o in piccolo gruppo, vengono invitati alla fine dell'attività a scrivere un bigliettino per ringraziare il compagno con cui hanno lavorato o per fargli i complimenti per una sua qualità. Il biglietto viene firmato e scambiato per essere letto e conservato nel proprio "Barattolo delle parole che mi fanno volare".</p> <p>I bambini vivono sia il momento di riflessione per tornare a ricordare e capire cosa li ha aiutati o fatti sentire bene nel lavorare con il compagno, sia di accoglimento di un dono che può portare il riconoscimento di una qualità di sé che loro già conoscono, ma anche di scoprire qualche loro "tesoro" che non vedono.</p> <p>Il barattolo con il tempo si arricchisce di bigliettini colorati che aiutano l'autostima dei singoli e un clima positivo e di fiducia all'interno della classe.</p> <p>COSTRUIAMO UN GRANDE PONTE</p> <p>"Secondo voi, i grandi ponti sono stati costruiti da una persona sola?"</p> <p>"Una persona da sola che ponte può costruire? Di che dimensione?"</p> <p>Sono state queste le domande stimolo che hanno fatto riflettere i bambini sulla necessità di imparare a lavorare insieme, a superare le fatiche del confronto, della diversità di vedute, di modalità di azione.</p>
--	--	---

- Il lavoro dei due componenti la coppia è completamente diverso
- Di fronte alla riflessione su eventuali errori viene “scaricata” la responsabilità sul compagno

In entrambi i casi è un’occasione per sollecitare a riflettere che lavorare insieme è un’opportunità per :

- ottenere un prodotto finito migliore perché il risultato di “due teste che funzionano meglio di una”
- impiegare forse meno tempo
- imparare ad esprimere le proprie idee
- imparare meglio, in modo più sicuro e divertente

INTERVENTO 4 CODING PLUGGED E DEBUGGIN

In coppia i bambini decidono quale percorso inventare, esplicitando la consegna che Doc dovrà eseguire e predispongono la scacchiera adeguata con indicazione del via o del punto di partenza.

Dopo aver scritto le righe di codice per programmare Doc, eseguono il controllo tramite debuggin.

La scelta del tipo di percorso era libera, ma tutti gli alunni hanno impostato il percorso sul consolidamento di conoscenze matematiche (tabellina del 5, numeri, dispari, operazioni difficili,...). Forse la mancanza di tempo ha impedito di usare le conoscenze e abilità tecnologiche per

Dopo il primo entusiasmo del lavorare in coppia, spesso è subentrata la fatica del vedere la sintonia che cambiava con il compagno di giochi nel momento in cui diventava compagno di lavoro. La necessità di concludere l’attività in modo produttivo portava a rivalutare la compagnia di altri compagni o di proporre la relazione secondo modalità diverse, dirette a realizzare l’obiettivo, a concentrare gli sforzi, a richiedere e ascoltare l’aiuto dei pari e dell’insegnante.

Anche esplicitare le finalità del progetto è stato di stimolo per gli alunni.

“Perché pensate che vi faccia lavorare insieme?”

“Voglio che impariate il coding, ma voglio anche che impariate a lavorare insieme perché c’è bisogno di persone che da grandi sappiano lavorare insieme, persone che costruiscano grandi ponti”

Così un’attività si è intrecciata all’altra. Hanno programmato Doc, hanno accolto come di routine verificare l’esattezza del lavoro attraverso l’esecuzione della procedura con Doc per correggere eventuali errori, che non andavano nascosti, ma cercati e corretti.

Di fronte ad un problema è stata valorizzata la capacità di mettersi in gioco, di esprimere le proprie idee, di ricercare di soluzioni, la capacità di affrontare le difficoltà per risolverle, anche quando semplicemente consisteva nel doversi rivolgere all’insegnante perché

	<p>inventare percorsi che riguardassero il consolidamento di un'altra disciplina aggiungendo un intervento in cui indirizzare i bambini su questi temi. Comunque niente viene buttato e nulla vieta che nel prossimo anno scolastico venga aggiunto questo tassello che ampli ancora di più la visuale degli alunni che si sentano liberi di toccare discipline diverse da quelle insegnate dal docente con cui stanno lavorando.</p> <p>INTERVENTO 5 CODING PLUGGED E DEBUGGIN</p> <p>A turno i bambini fanno muovere Doc sulla scacchiera per far eseguire un percorso inventato da una coppia di compagni nella fase 4.</p> <p>In questa fase i bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> • aspettano il proprio turno per giocare con Doc • assistono al turno di gioco dei compagni sperimentando un comportamento motivante per il singolo e per il gruppo. 	<p>erano arrivati ad “un punto morto”. Da lì partivano nuovi stimoli, nuove domande, ricerca di proposte e soluzioni.</p> <p>Non è da trascurare nemmeno la soddisfazione nel vedere che Doc, alla fine di tutto il lavoro, eseguiva il percorso senza errori oppure che i compagni giocavano a programmare a turno i passaggi del percorso inventato e proposto da una coppia di bambini che avevano lavorato insieme.</p> <p>Così, quasi naturalmente, alla fine del progetto c'è stata anche la voglia di realizzare un cartellone con questo grande ponte, dove ogni persona ne costituiva un tassello.</p> <p>E' stato un bel gioco di squadra dove ognuno degli alunni ha svolto il proprio ruolo per realizzare il cartellone.</p> <p>Cercare tra i ritagli il cartoncino per le sagome degli omini, disegnarle, ritagliarle, predisporre il disegno e/o la scritta sul cartellone, disporre gli omini, incollarli, colorare con la polverina le zone libere tra gli omini.</p> <p>C'è stato spazio per tutti, secondo le capacità, le propensioni e la necessità.</p>
	<p>Conclusione</p>	<p>RIAPRIAMO LA VALIGIA</p> <p>Attività conclusiva è stata la riapertura della valigia in cui i bambini all'inizio dell'anno scolastico avevano messo:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • la pietra preziosa che è in me ... • quello che mi aspetto di ricevere dagli altri, ciò di cui ho bisogno dagli altri ... • mi impegno a ... <p>Il progetto accoglienza era stato incentrato sulla riflessione di cosa gli alunni portassero a scuola dalle vacanze, cosa erano disposti a condividere con i compagni, quali erano i loro punti di forza, di cosa avevano bisogno e quali impegni si assumevano perché lo stare insieme aiutasse tutti a sentirsi bene e a crescere imparando.</p> <p>E' stato quasi un rito, un po' d'emozione, la sorpresa di parole dimenticate e la voglia di arricchire il valigia con una conoscenza diversa di sé, forse più profonda. La maggior chiarezza di poter chiedere all'altro. La volontà di assumere impegni nuovi, forse più importanti, o che sembravano irraggiungibili solo pochi mesi fa.</p> <p>E' stato un riaprire la valigia per svuotarla da paure inutili, da obiettivi ormai raggiunti e per riempirla con nuova energia nel proporsi, nel presentarsi, nel chiedere e nell'impegnarsi.</p>
Materiale prodotto	Foto, video, documentazione (https://drive.google.com/open?id=1yBBEMjul5ERpZH-nHIgRS2gYF0wcyCg4)	
Feedback degli alunni	Biglietti scritti dai bambini, foto, disegni.	



Erasmus+

AGENZIA
NAZIONALE
INDIRE