

*Ricerca-azione:  
scoperta della  
dimensione  
creativa  
dell'insegnamento.*

# IMPARARE AD IMPARARE CON LE LIFE SKILLS



- Acquisire saperi, competenze e modi di essere per diventare una persona, un cittadino, un lavoratore responsabile e partecipe .... capace di affrontare le vicissitudini dell'esistenza
- Acquisire abilità personali e relazionali utili per gestire positivamente i rapporti tra il singolo e gli altri soggetti

# UN PERCORSO LUNGO CINQUE ANNI

- ◉ CLASSE PRIMA ( a.s. 2007/2008 ) – capacità di progettare
- ◉ CLASSE SECONDA ( a.s. 2008 / 2009 ) - problem solving e decision making
- ◉ CLASSE TERZA ( a.s. 2009 / 2010 ) – autocoscienza e autostima
- ◉ CLASSE QUARTA ( a.s. 2010 / 2011 ) – empatia
- ◉ CLASSE QUINTA ( a.s. 2011 / 2012 ) – decision making

# RICERCA-AZIONE:

modalità di sviluppo  
delle abilità per la vita

**RICERCA-AZIONE**

```
graph TD; A([RICERCA-AZIONE]) --> B[RICERCA: sviluppo di percorsi di indagine partendo da bisogni]; A --> C[FORMAZIONE: dimensione collaborativa e partecipativa ( gruppo di insegnanti / amico critico )]; A --> D[CAMBIAMENTO: nuove metodologie didattiche];
```

**RICERCA:**  
sviluppo di percorsi di  
indagine partendo da  
bisogni

**FORMAZIONE:**  
dimensione collaborativa  
e partecipativa ( gruppo  
di insegnanti / amico  
critico )

**CAMBIAMENTO:**  
nuove metodologie  
didattiche

# FASI DELLA RICERCA-AZIONE in un'ottica laboratoriale

1. Idea iniziale (bisogno / problema )
2. Monitoraggio
3. Piano d'azione e sua realizzazione
4. Documentazione del percorso ( **Diario di bordo** )



# UN GIOCO PER TUTTI

## “IL GIOCO – PERCORSO”

( CLASSE SECONDA – A.S. 2008 / 2009 )

### 1. Idea iniziale:

Piove ...!!!



Non possiamo uscire in giardino...

Come trascorriamo l'intervallo, dato che non abbiamo abbastanza giochi da fare in classe?

### RISPOSTE DEGLI ALUNNI

- Li possiamo costruire noi
- Si possono portare da casa
- Si possono comprare
- Si possono fare giochi dove si parla: ad esempio “la bella lavanderina”, “il gioco del telefono”

## 2. Monitoraggio:

Quale gioco vorresti poter costruire? ( ogni alunno progetta il proprio gioco )

GIOCHI INDIVIDUALI	GIOCHI DI GRUPPO	GIOCHI DI COPPIA	GIOCHI DI REGOLE	GIOCHI DI STRATEGIE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gormiti</li><li>• Riprodurre i libri</li><li>• Costruire i personaggi con le bottiglie</li><li>• Bambole</li><li>• Puzzle</li><li>• Casa delle bambole</li><li>• Nave</li><li>• Memory degli animali</li><li>• Pista</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Costruzioni di carta</li><li>• Bambole</li><li>• Pista</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dama</li><li>• Carte da gioco</li><li>• Casa delle bambole</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Domino</li><li>• Dama</li><li>• Carte da gioco</li><li>• Gioco - percorso</li><li>• Calcetto</li><li>• Carte UNO</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dama</li><li>• Battaglia navale</li><li>• Carte da gioco</li></ul>

### 3. Piano d'azione e sua realizzazione

Come si può scegliere il gioco da realizzare? ( CRITERI DI SCELTA )

- a) Scegliamo giochi da costruire con il cartone, perché è più facile
- b) I giochi di carta o cartone sono semplici da realizzare, ma si possono sciupare
- c) Si può scegliere un gioco che non si fa mai
- d) Si può scegliere un gioco per le femmine e un gioco per i maschi
- e) Si può scegliere un gioco che si può fare tutti insieme
- f) Si può scegliere un gioco che piace a tutti

Votazione:

- 7 voti la proposta "a"
- 5 voti la proposta "e"
- 6 voti la proposta "f"

**SINTESI DEI CRITERI FINALI**

Dobbiamo trovare un gioco che abbia tre caratteristiche:

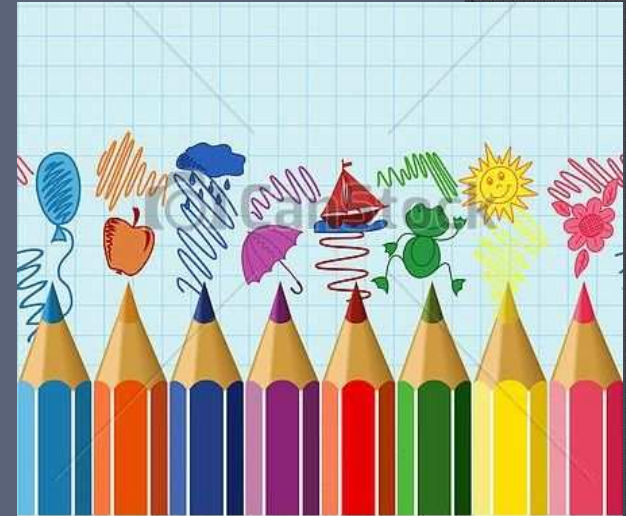
1. Sia di cartone e facile da costruire
2. Piaccia a tutti
3. Si possa fare tutti insieme





## Nuova votazione tra i giochi appartenenti alle tre categorie:

- Puzzle ( 0 voti )
- Carte da gioco ( 1 voto )
- **Gioco – percorso ( 10 voti )**
- Tombola ( 6 voti )
- Dama ( 1 voto)
- Costruzioni con le scatoline di carta ( 2 voti )
- Battaglia navale ( 7 voti)
- Casa delle bambole ( 4 voti)
- Memory ( 6 voti )



## SI COSTRUISCE IL GIOCO - PERCORSO

### Decisioni successive:

- Le caselle sono 30
- Esse formano una lunga strada in cui ci sono tante zone diverse della città
- Ogni casella ha una regola ( come nel “Gioco dell’oca” )
- Le pedine sono 4: un calciatore, un capotreno, una principessa, un robot
- Per spostare le pedine si lancia un dado
- Vince chi raggiunge per primo la casella “Arrivo”

## 4. Documentazione del percorso didattico effettuato



Il percorso finito  
insieme alle pedine  
e al dado

Il progetto viene sistemato vicino al gioco, durante l'esposizione per la festa di fine anno



# OBIETTIVI DISCIPLINARI DELL'ATTIVITÀ

ITALIANO	MATEMATICA	ARTE E IMMAGINE	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	GEOGRAFIA ( Educazione stradale )
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Intervenire in una discussione collettiva esprimendo il proprio parere e motivando le proprie affermazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere analogie e differenze</li> <li>•Risolvere semplici giochi e problemi logici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Discriminazione di parole e immagini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Manifestare il proprio punto di vista e le proprie esigenze personali, in forma corretta e argomentata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere la propria posizione rispetto agli oggetti collocati nello spazio e rispetto ai diversi punti di riferimento</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Interagire spontaneamente nello scambio comunicativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere, in base alle informazioni in proprio possesso, situazioni certe o incerte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Decorazione di superfici con colori primari, secondari, terziari, complementari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riflettere sul concetto di vita comunitaria: dai bisogni ai gruppi sociali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Organizzatori spaziali (sopra – sotto – davanti – dietro – vicino - lontano)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Mantenere l'attenzione durante l'ascolto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Individuare situazioni problematiche in contesti esperienziali diversi, formulare e giustificare ipotesi di risoluzione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uso del linguaggio del fumetto: segni, simboli, immagini, onomatopee, nuvolette e grafemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Prendere consapevolezza del fatto che siamo diversi, ma abbiamo gli stessi bisogni e le stesse necessità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Riconoscere i percorsi eseguendo le istruzioni</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Sviluppare la concentrazione durante l'ascolto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Confrontare la probabilità di verificarsi di eventi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Uso consapevole di una sequenza logica di vignette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conoscere la simbologia del semaforo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Eseguire e rappresentare percorsi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comprendere la funzione della regola o della legge nei diversi ambienti di vita</li> </ul>	

# NON OCCORRE FARE “ALTRO”, MA...

## ...“FARLO IN ALTRO MODO”



- Fare attenzione all'aspetto dell'abilità per la vita da promuovere
- Definire l'argomento disciplinare da affrontare
- Organizzare la classe in modi diversi
- Individuare le azioni per l'attuazione del lavoro
- Fare osservazioni significative in itinere
- Registrare le osservazioni degli alunni
- Raccogliere osservazioni conclusive dell'attività

# APRIRSI AD UN ASCOLTO PROFONDO

“Per ascoltare servono orecchie, occhi e un’ attenzione completa del cuore come se dovessi ascoltare l’imperatore”





## LA CONCHIGLIA

La ricerca-azione è  
come una spirale:  
è un percorso  
continuo di  
formazione e di  
ricerca.

Le esperienze si  
sedimentano nella  
conchiglia.