

PROGETTO DI INCLUSIONE VERTICALE
I.C. "VINCENZO MONTI" POLLENZA
SCUOLA dell'INFANZIA, PRIMARIA e SECONDARIA di PRIMO GRADO
ANNO SCOLASTICO 2014 - 2015

ORIENTA...MENTE

Macroarea: "IO PERSONA"

SEZIONI INTERESSATE [Scuola dell'Infanzia](#):

Plesso "Andersen" sez. A-B

Plesso "Arcobaleno" sez. A-B-D

Plesso "Liviabella" sez. A-B

DOCENTI INTERESSATI: Docenti di sostegno e curricolari delle sezioni interessate

CLASSI INTERESSATE [Scuola Primaria](#):

Plesso "A. Frank" classi III A - IV B

Plesso "C. Urbani" classi II A - II B - III B - IV A - IV B

Plesso "G. Natali" classi II - IV - V

DOCENTI INTERESSATI: Docenti di sostegno e curricolari delle classi interessate

CLASSI INTERESSATE [Scuola Secondaria di Primo Grado](#):

Classi I A, II A, IC

DOCENTI INTERESSATI

Insegnanti di sostegno: Mengoni Antonietta, Galoni Claudia, Fratini Rita.

Insegnanti curricolari: Ricciardi Sabrina, Gentili Fiorella, Serramondo Daniela, Biagetti Sergio.

IDEA E TEMA CENTRALE DEL PROGETTO: L'idea è di lavorare sulla spazialità a più livelli...nello spazio della palestra, nell'aula, nello spazio

aperto, come pure nel foglio. L'obiettivo è potenziare le abilità spazio temporali, fondamentali nella scrittura e nel calcolo.

Il dibattito pedagogico e la pratica didattica hanno ampiamente documentato l'importanza del gioco nella Scuola Primaria; molti studiosi da Vygotskij a Montessori, da Jean Piaget a Jerome Bruner hanno visto il gioco come strumento educativo sia nell'ambito del potenziamento delle capacità relazionali, sia per quanto riguarda la necessità di sviluppare nel bambino le abilità di problem solving disciplinare. Il gioco come pratica educativa contribuisce, infatti, ad arricchire la "persona" ed armonizzare lo sviluppo intellettuale e sociale del discente.

Le abilità visuo - spaziali consistono in questo senso nella capacità di percepire, di agire, di manipolare nonché di operare sulle proprie rappresentazioni mentali, in funzione di coordinate spaziali date.

Dunque è evidente l'importanza che le abilità visuo - spaziali rivestono per l'apprendimento geometrico, per la geografia, per la matematica nella risoluzione di un problema o in lingua italiana nella pianificazione di un testo scritto.

Il lavoro ha come fine proprio il miglioramento di queste abilità di orientamento spaziale negli studenti di Scuola Primaria, attraverso un apprendimento mediato da abilità visuo - spaziali che certamente possono potenziarle.

FINALITÀ:

- Promuovere l'inclusione attraverso opportunità di esplorazione, problematizzazione e ricerca sotto una veste ludica;
- Favorire la collaborazione e l'integrazione tra pari per migliorare l'autostima e la motivazione ad apprendere;
- Ridurre i disagi formativi, emozionali e relazionali;
- Raggiungere un'adeguata organizzazione spaziale.

OBIETTIVI della Scuola dell'Infanzia:

- Controllare ed interiorizzare gli schemi motori di base, orientandosi nello spazio;
- Promuovere le abilità motorie e l'espressività corporea;

- Promuovere le principali tappe della socializzazione (rispetto delle regole, rispetto del turno, capacità di collaborare con il gruppo dei pari);
- Prolungare i tempi di attenzione;
- Promuovere il controllo dell'aggressività e dell'impulsività, individuare eventuali difficoltà;
- Sperimentare schemi motori su consegna verbale e iconica;
- Condividere materiali di gioco;
- Coordinare le proprie azioni con quelle degli altri.

OBIETTIVI della Scuola Primaria:

- Sviluppare l'organizzazione e l'orientamento spazio temporale in relazione in relazione a sé stessi e all'ambiente;
- Promuovere le abilità motorie e l'espressività corporea;
- Promuovere le principali tappe della socializzazione (rispetto delle regole, rispetto del turno, capacità di collaborare con il gruppo dei pari);
- Incrementare la capacità attentiva;
- Promuovere il controllo dell'aggressività e dell'impulsività, individuare eventuali difficoltà;
- Sperimentare nozioni spaziali su consegna verbale;
- Saper confrontare dimensioni, direzioni e distanze;
- Favorire competenze dell'atto prassico (pianificazione, ideazione ed esecuzione).

OBIETTIVI della Scuola Secondaria di Primo Grado:

- Sviluppare l'organizzazione del movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri, sapendo riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali.
- Promuovere l'abilità nel decodificare i gesti di compagni e avversari in situazioni di gioco e i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco.
- Promuovere le principali tappe della socializzazione: partecipare attivamente, collaborare con gli altri, rispettare le regole, rispettare il proprio turno, accettare la sconfitta con equilibrio, vivere la vittoria con rispetto nei confronti dei perdenti.

- Rafforzare la capacità di attenzione.
- Migliorare la capacità di orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole.
- Favorire l'estensione delle proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati, fotografie, documenti cartografici).
- Migliorare la capacità di leggere e interpretare i vari tipi di carte geografiche, utilizzando scale di riduzione, coordinate geografiche e simbologia.
- Favorire l'acquisizione del concetto di regione geografica nei diversi aspetti: fisico, climatico, storico, economico, amministrativo, applicandolo all'Italia, all'Europa e agli altri continenti.
- Acquisire dimestichezza nell'uso delle fonti documentarie, iconografiche, narrative, orali, digitali e soprattutto materiali, in relazione a quelle situate nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi del territorio.

METODOLOGIE

La modalità di lavoro utilizzata è caratterizzata da:

- Esplorazione e ricerca
- Lavoro in coppia o piccolo gruppo
- Problematizzazione e metacognizione
- Laboratori
- Documentazione digitale

DURATA: Da dicembre 2014 ad aprile 2015

ATTIVITA' EDUCATIVE - DIDATTICHE

◇ Scuola Primaria:

Caccia al tesoro (orientamento classi 4° e 5°)

Tris con il corpo

Scarabeo

Gioco per formare parole o frasi

Labirinto a terra (un bambino è bendato, l'altro dà le indicazioni verbali)

Realizzazione del prodotto finale

FASI OPERATIVE:

Fase A:

- Preparazione del materiale occorrente per i giochi scelti;
- Predisporre le modalità organizzative (luogo, tempo, gruppi di lavoro)
- Svolgimento delle attività.

Fase B :

- Organizzare la documentazione per realizzare materiali cartacei e/o digitali
- Realizzazione del prodotto finale.

PRODUZIONI FINALI:

Si realizzerà un gioco che coinvolge la spazialità e la logica con l'uso di materiale di facile consumo.

Cartelloni con disegni.

Realizzazione di supporti multimediali per la documentazione del lavoro svolto.

ISTITUTO COMPRENSIVO
"VINCENZO MONTI" - Pollenza (MC)

PROGETTO INCLUSIONE VERTICALE

"ORIENTA...MENTE"

SCUOLA DELL'INFANZIA

"Arcobaleno" - Casette Verdini "H.C. Andersen" - Pollenza "
Liviabella" - Sforzacosta

La Scuola dell'Infanzia si caratterizza come ambiente in cui il bambino agisce in modo diretto sulle cose e con le cose, manipolando oggetti e strumenti, sperimentando materiali e tecniche diverse. L'apprendimento di una competenza è individuale e segue ritmi e tempi di maturazione personale ma soltanto nel momento in cui si socializza ed entra a confronto con competenze e percorsi di altri, diventa nel bambino competenza consapevole.

Il bambino quindi impara insieme agli altri e non solo, impara dagli altri, impara con gli altri: tutta l'esperienza all'interno della Scuola dell'infanzia è un'esperienza sociale perché i bambini imparano reciprocamente interagendo tra di loro, ognuno con competenze diverse. Per questo motivo è importante ricercare e adottare strategie metodologiche, didattiche e organizzative centrate sull'idea della scuola come comunità inclusiva.

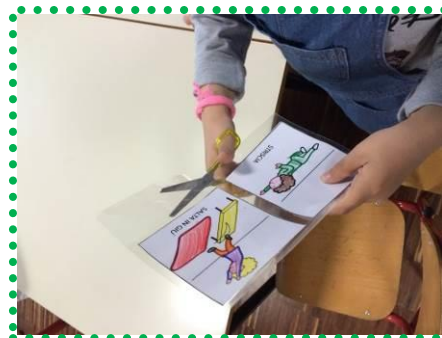
Il progetto di inclusione verticale attuato nell'anno scolastico 2014/2015 è iniziato nel mese di Dicembre 2014 e terminato nel mese di Aprile 2015. Le insegnanti di sostegno delle tre Scuole dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo hanno progettato e attuato diverse attività svolte in orario scolastico principalmente in situazione di piccolo gruppo negli spazi esterni alle sezioni (salone, palestra). Si è trattato principalmente di attività di tipo motorio (giochi di gruppo, percorsi, giochi a coppie) nate dalla consapevolezza che nella

Scuola dell'Infanzia le esperienze motorie e corporee attraverso il gioco favoriscono lo sviluppo di un'immagine positiva di sé e l'acquisizione dei fondamentali riferimenti spaziali e temporali, aiutando il bambino a crescere e a formare la sua personalità.

L'attività che abbiamo scelto di documentare è una rivisitazione del Gioco del Memory, un gioco di gruppo che favorisce la socializzazione, il rispetto dei turni di gioco e delle regole. Nel Memory da noi utilizzato le tessere raffigurano movimenti motori da compiere a coppie (come strisciare, saltare, camminare, etc.) così che il bambino che ha difficoltà può usufruire dell'esempio del compagno ed imitarlo.

PRIMA FASE

Le immagini del Memory sono state colorate e ritagliate dai bambini.



I bambini hanno poi utilizzato le tessere per giocare al Memory secondo le regole tradizionali.



SECONDA FASE

Un gruppo di circa 12 -14 bambini è stato condotto negli spazi esterni alla sezione (palestra, salone..) per giocare con le tessere secondo nuove regole spiegate loro dall'insegnante:

- ✓ uno alla volta dovevano alzarsi e scegliere una tra le tessere precedentemente poste a terra dall'insegnante



- ✓ dopo che tutti i bambini ne avevano scelta una, ognuno di loro doveva andare a cercare il compagno che aveva la tessera con l'immagine uguale alla propria.



- ✓ una volta trovato il compagno che aveva l'immagine uguale, si dovevano mettere seduti vicino e aspettare il loro turno per l'esecuzione del movimento raffigurato.

I movimenti da effettuare erano: camminare in ginocchio, camminare come un gigante, saltare a zig zag, saltare in giù, strisciare, rotolare, camminare come un gatto, girare e saltare.

Le insegnanti hanno evidenziato l'importanza di eseguire i vari movimenti insieme, rispettando i tempi e le difficoltà dell'altro. Infatti, la presenza del compagno vicino è stata utile per alcuni bambini per comprendere come eseguire il movimento (come ad es. camminare in ginocchio) e in alcuni casi proprio per eseguirlo (saltare giù).

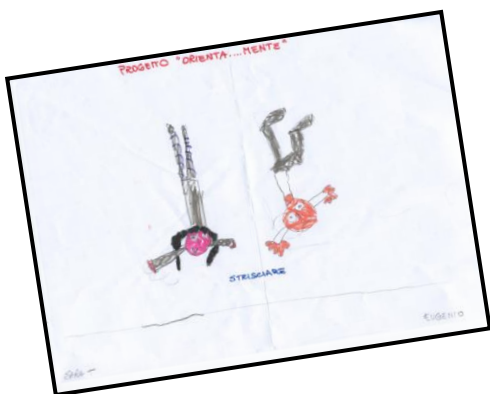
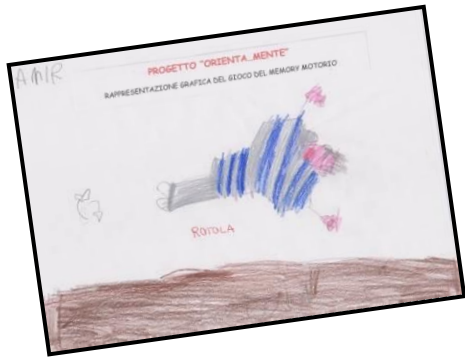




Al termine dell'attività ai bambini è stata proposta una scheda di verifica dove erano riproposti graficamente tutti i movimenti presenti nel Memory, tra i quali dovevano riconoscere e colorare solo quello che avevano eseguito insieme al compagno.



Hanno inoltre effettuato la rappresentazione grafica dell'esperienza.



TERZA FASE

Al termine dell'attività, con l'aiuto dell'insegnante, i bambini hanno realizzato un cartellone con tessere, foto e disegni riassuntivo dell'esperienza condivisa.



[HOME](#)

ISTITUTO COMPRENSIVO "V. MONTI"
PROGETTO DI INCLUSIONE VERTICALE

ORIENTA ... MENTE

SCUOLA PRIMARIA "A.FRANK" - POLLENZA

PRIMA ATTIVITA' (classi terza e quarta)

Il primo gioco è "FORMA PAROLE": i bambini nello spazio della palestra sono stati suddivisi in due gruppi composti all'incirca da 7 o 8 bambini (dato che le classi sono mediamente di 16 alunni).

Sono state predisposte a terra molte tessere con su scritte tutte le lettere dell'alfabeto, ripetute più volte. E' stato chiesto ai bambini di organizzarsi per formare una parola che l'insegnante avrebbe detto loro. Ascoltata la parola, ognuno di loro ha preso in mano la lettera adeguata per comporla; poi si sono disposti in ordine, uno affianco all'altro per dare linearità alla lettura.

Esempio: l'insegnante dice "ACQUARIO", un bambino prende la A, un altro la C, ecc...poi si dispongono spalla a spalla, in modo che l'insegnante possa leggere correttamente la parola data.





SECONDA ATTIVITA' (classi terza e quarta)

Il secondo gioco è stato chiamato "SCARABEO A TERRA". Con le lettere già usate nel gioco precedente, l'insegnante predispone a terra una parola, come su un tabellone immaginario delimitato; i bambini, che hanno a disposizione parecchie lettere, devono aggiungerle alle lettere già in terra per costruire parole nuove. I bambini hanno aggiunto e formato parole sia in verticale che in orizzontale.



TERZA ATTIVITA' (classi terza e quarta)

Sempre in palestra, le maestre hanno realizzato con del nastro adesivo una scacchiera del gioco "FILA TRE". I bambini, divisi in due squadre da tre componenti ognuna, dovevano inserirsi nei punti indicati dall'insegnante e, con il minor numero di mosse possibili, allinearsi con i compagni della propria squadra per fare "Fila tre".

□ A conclusione di queste attività nello spazio della palestra abbiamo riflettuto insieme su cosa ha prodotto effetti positivi e cosa li ha aiutati nel portare a termine positivamente le attività.

I bambini sono arrivati a queste conclusioni:

- E' importante collaborare
- Aiutarsi l'un l'altro
- Parlare per esporre le proprie idee e confrontarsi così con le idee altrui
- Fermarsi a pensare prima di agire senza sapere cosa fare

Al contrario gli elementi che non facilitavano la riuscita nelle attività erano:

- La confusione
- Dare ordini ai compagni, primeggiando; senza dare la possibilità a tutti di parlare
- Agire frettolosamente senza riflettere



QUARTA ATTIVITA' (classe terza)

Visto che la tematica dell'orientamento è argomento di *Geografia* di classe terza, le insegnanti hanno tenuto insieme una lezione sui punti cardinali; spiegando inoltre come è possibile orientarsi. Successivamente è stato proposto alla classe di realizzare un memory avente come oggetto tutti gli elementi utili all'orientamento. Ogni bambino ha realizzato due o quattro carte disegnando i punti cardinali o la bussola, o altro riguardasse l'argomento trattato. Le carte sono state incollate su cartoncini colorati e poi i bambini, tutti insieme hanno giocato al memory; mettendo in atto strategie di orientamento e di memoria.

□ Infine i bambini hanno riflettuto, con l'aiuto delle insegnanti, sull'importanza di darsi delle regole per porre maggiore attenzione a ciò che stanno svolgendo, non solo nei giochi ma anche e soprattutto nel momento del lavoro a scuola.



QUARTA ATTIVITA' (classe quarta)

In classe si è svolta la costruzione del gioco del "TRIS" con i tappi. Gli alunni avevano precedentemente portato a scuola dei tappi di plastica. Le insegnanti hanno dato loro un cartoncino e le istruzioni per costruire una tabella, cioè due righe verticali e due righe orizzontali. Poi sopra una forma di carta rotonda ognuno di loro ha personalizzato i sei tappi (tre in un modo e tre in un altro), disegnando oggetti, animali o elementi che avevano a che fare con l'orientamento. Infine si sono sfidati a una gara di Tris.

QUINTA ATTIVITA' (classe quarta)

Durante la gita scolastica, i bambini sono stati coinvolti da un'associazione esperta del gioco - sport nell'Orienteering, nel bosco di Portonovo. Ai bambini sono state consegnate una mappa del bosco e una bussola. Grazie a questi strumenti, gli alunni, suddivisi in gruppetti di tre, dovevano trovare all'interno del bosco delle "lanterne" con dei codici, da riportare in un foglio. Ogni alunno aveva un ruolo e dovevano cooperare costruttivamente alla buona riuscita dell'esplorazione. Alla fine della ricerca dovevano, in assoluta autonomia, ritornare al punto di partenza. I ragazzi dell'associazione cronometravano i loro tempi, stilando così una graduatoria finale e decretando una squadra vincitrice.



SESTA ATTIVITA' (classe quarta)

Al ritorno dalla gita scolastica, le insegnanti hanno proposto agli alunni di stilare un testo sul progetto. Il compito richiedeva di raccontare le varie tappe svolte e di riferire sul significato del termine "Orienta...mente".

ISTITUTO COMPRENSIVO "V. MONTI" - POLLENZA

PROGETTO INCLUSIONE VERTICALE

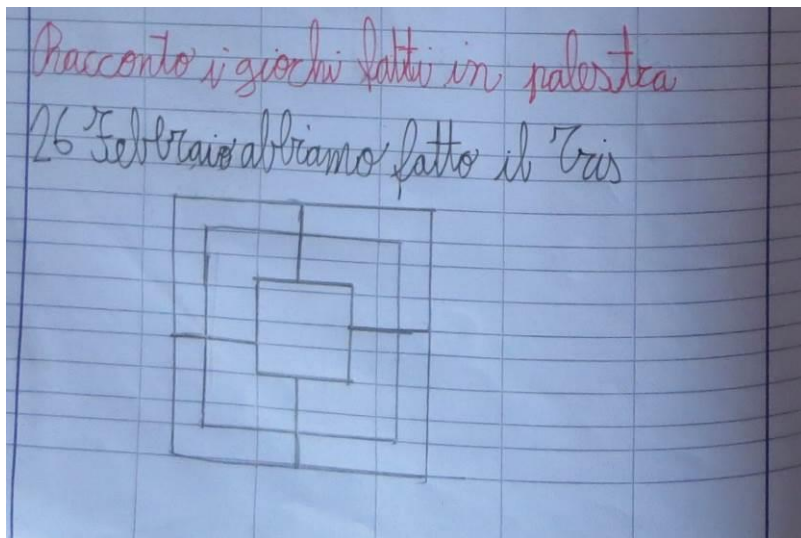
ORIENTA ... MENTE



SCUOLA PRIMARIA "CARLO URBANI" - CASSETTE VERDINI

CLASSI II A - II B

Il primo gioco è stato il **TRIS** ...
tutti in posizione!



Dal gioco in scatola
alla palestra ...

... per spostarci abbiamo bisogno di qualcuno che ci

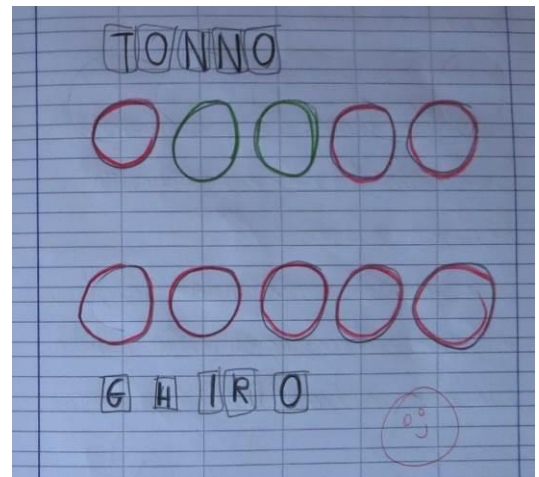
ORIENTI nello **SPAZIO** ...



... così facciamo **TRIS!**



Il secondo gioco è stato lo **SCARABEO** ...
riordiniamoci per formare la parola giusta!





... ogni **lettera** al suo



posto!



Ancora **SCARABEO** ...

"Maestre! Questa volta, però, le **parole** le scegliamo **NOI!**"





Spazio alla nostra
FANTASIA!



Ora **costruiamo** un bel ricordo di questa **ESPERIENZA** ...

“SPAZIALE” ...



... poi **GIOCHIAMO**
INSIEME!





IN

CONCLUSIONE ...

I bambini hanno partecipato con entusiasmo a tutte le attività, si sono messi alla prova e si sono confrontati positivamente ... anche i piccoli conflitti non hanno impedito loro di condividere la strategia di gioco.

Le loro abilità spaziali sono gradualmente maturate, attraverso attività ludiche hanno potuto orientarsi ed organizzarsi nello spazio sperimentando con il proprio corpo.

Tutti si sono sentiti coinvolti e protagonisti esprimendosi liberamente e nel rispetto delle diversità individuali.

PROGETTO DI INCLUSIONE VERTICALE

ORIENTA ... MENTE

I.C. "V.MONTI" POLLENZA

SCUOLA PRIMARIA "Carlo Urbani"

Classe III B

SCARABEO IN PALESTRA







PROGETTO DI INCLUSIONE VERTICALE

ORIENTA ... MENTE

I.C. "V.MONTI" POLLENZA
SCUOLA PRIMARIA "Carlo Urbani"
Classi IVA-IVB

Gli alunni delle classi IVA e IVB con la guida dell'insegnante di sostegno e l'aiuto delle assistenti educative hanno usufruito della palestra della scuola per realizzare il gioco "fila tre" interpretando delle pedine umane.

Dopo aver spiegato il gioco e aver allestito il campo (con cerchi colorati che definivano le postazioni) i bambini hanno iniziato a mostrare le loro abilità spaziali.





Si è giocato a turno e i bambini sono state divisi in squadre da 5 giocatori (4 bambini- pedina e 1 capitano, il bambino con sostegno).



I bambini si sono divertiti tanto e hanno fatto un lavoro di squadra mostrando buone abilità spaziali e migliori capacità di socializzazione.



Gli alunni con buone abilità matematiche hanno mostrato adeguate strategie operative e hanno collaborato in maniera positiva con la squadra e con i bambini con bisogni speciali che a loro volta hanno mostrato entusiasmo e voglia di fare bene. Avendo giocato per un'ora e mezza circa i bambini con difficoltà erano diventati abili strateghi tanto da risultare i più bravi anche se inizialmente hanno dovuto combattere la loro ansia da prestazione dettata dalla volontà di dover vincere a tutti i costi.



In palestra, i bambini della IVA e B divisi in squadre da 8 hanno provato a giocare a SCARABEO.

L'insegnante di sostegno ha prima spiegato il gioco e poi ha distribuito 8 lettere coperte a squadra. Gli alunni si sono consultati e hanno provato a comporre la parola nel minor tempo possibile facendo un gioco di squadra in cui ognuno con la sua letterina si è disposto nell'ordine giusto.



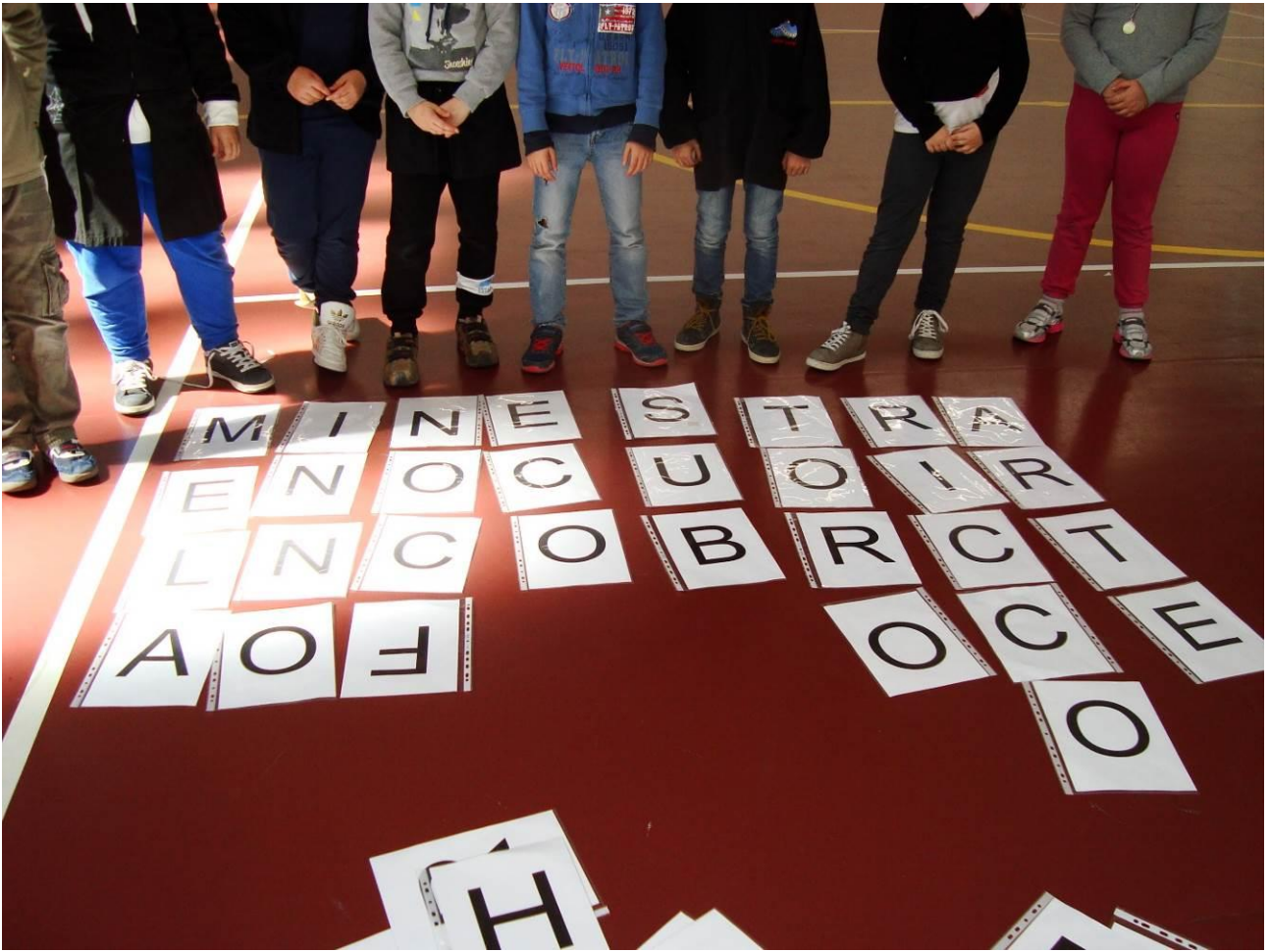






Dopo aver giocato con parole da 8 lettere, prestabilite dall'insegnante, gli alunni, partendo dall'ultima parola scoperta, hanno provato a comporre da soli nuove parole con le lettere a disposizione in un tempo dato.







Anche in questo caso i bambini si sono divertiti tanto e hanno mostrato buone capacità di orientamento, hanno potuto esercitare la capacità di organizzazione e l'orientamento spazio temporale in relazione a se stessi e all'ambiente. In questo contesto si sono promosse anche le principali tappe della socializzazione (rispetto delle regole, rispetto del turno, capacità di collaborare con il gruppo dei pari), si sono incrementate le capacità attentive e favorite le competenze dell'atto prassico (pianificazione, ideazione ed esecuzione).

L'ultima attività pratica di orientamento e spazialità prevista per i bambini delle quarte è stata quella di orienteering presso il parco naturalistico di Portonovo svoltasi in occasione della gita scolastica del 26 Maggio.

Qui, i bambini con le insegnanti,



l'aiuto di una guida,



una mappa



e una bussola



hanno potuto dimostrare le loro abilità di orientamento partendo, in squadre da cinque, per una sorta di caccia al tesoro.

Obiettivo era infatti trovare degli indizi segnalati dalla mappa, aiutandosi nell'orientamento con le indicazioni della bussola.







Alla fine i bambini entusiasti ma stanchi hanno consegnato i risultati della loro ricerca alla guida. Visti gli esiti e l'ordine d'arrivo delle squadre si è potuto appurare che i bambini che hanno difficoltà di ascolto e di attenzione anche lì non hanno saputo dare un buon contributo alla squadra d'appartenenza. Questa attività è stata quindi utile per promuovere le principali tappe della socializzazione (rispetto delle regole, rispetto del turno, capacità di collaborare con il gruppo dei pari); incrementare la capacità attentiva; promuovere il controllo dell'aggressività e dell'impulsività, individuare eventuali difficoltà; sperimentare nozioni spaziali su consegna verbale e favorire competenze dell'atto prassico (pianificazione, ideazione ed esecuzione) ottenendo buoni risultati.

ISTITUTO COMPRENSIVO "V. MONTI" - POLLENZA

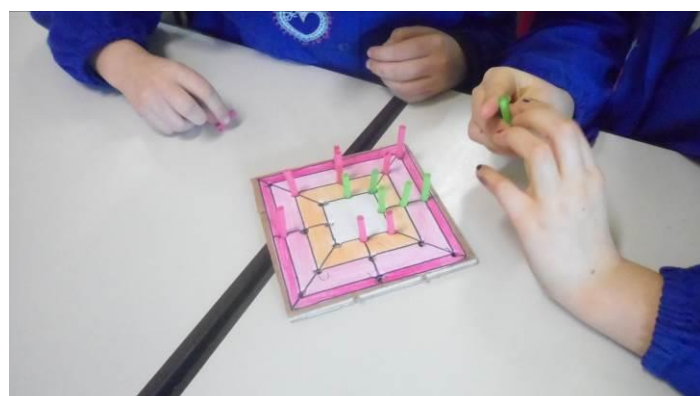
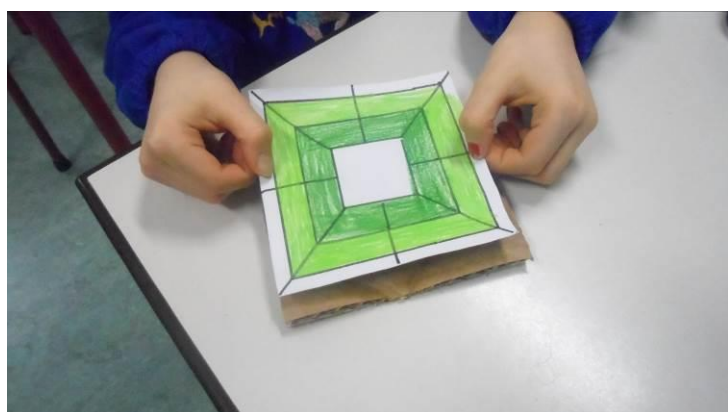
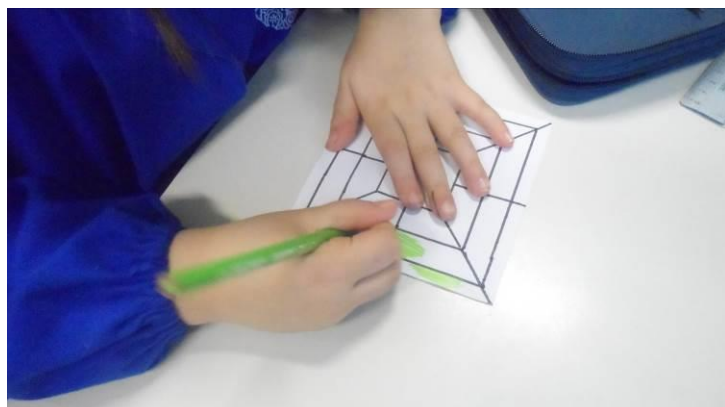
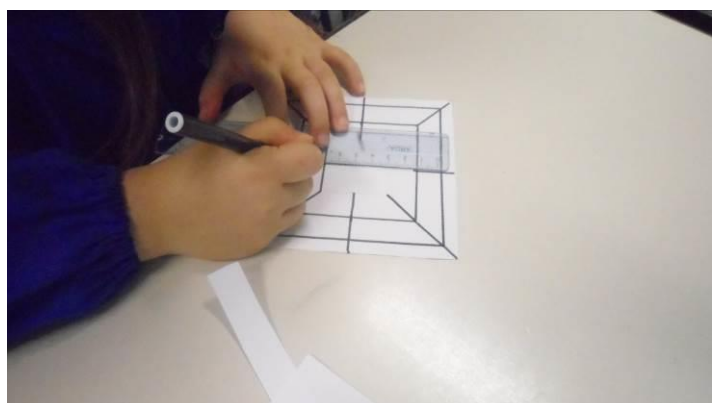
PROGETTO INCLUSIONE VERTICALE

ORIENTA ... MENTE

SCUOLA PRIMARIA "GIULIO NATALI" - SFORZACOSTA

CLASSE II

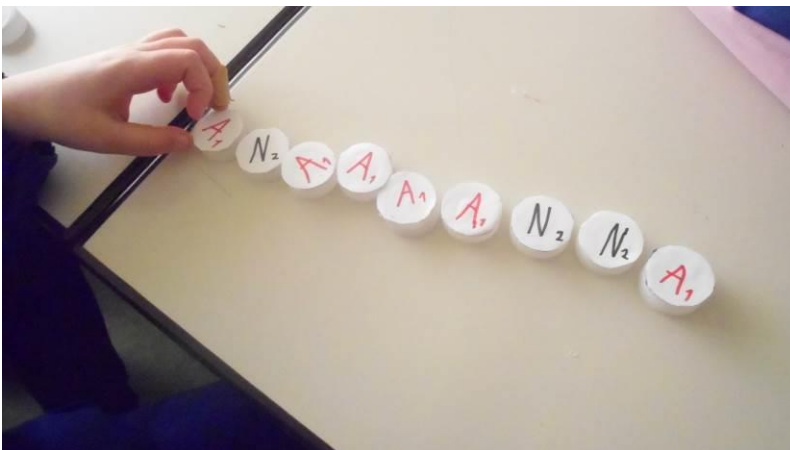
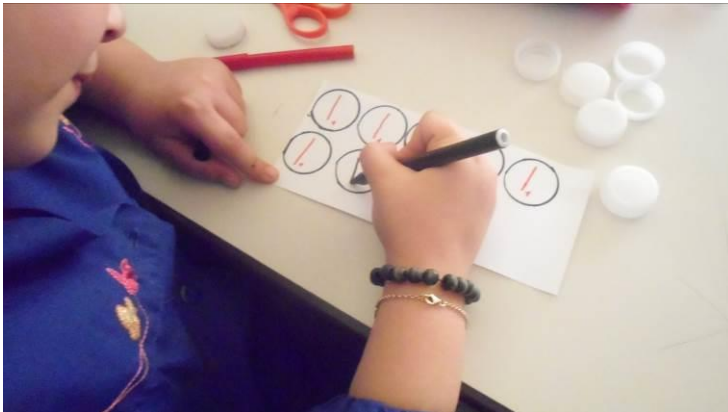
COSTRUIAMO FILA TRE



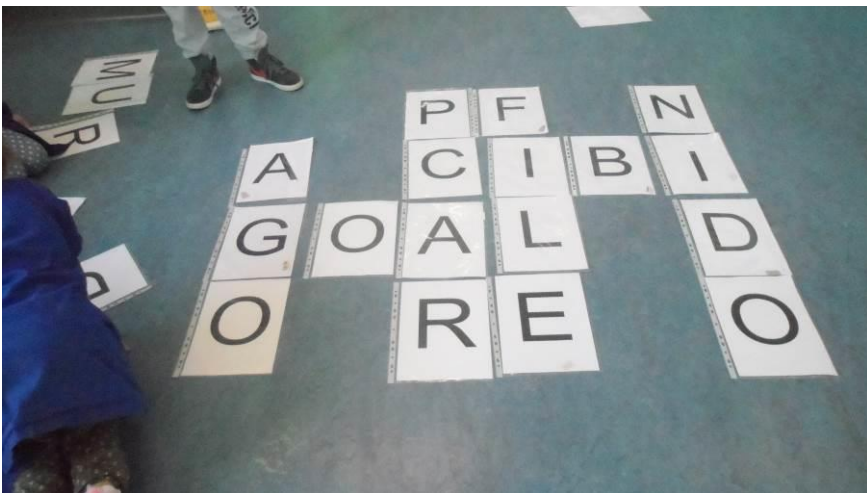
FILA TRE ... IN PALESTRA



COSTRUIAMO SCARABEO



SCARABEO ... IN PALESTRA



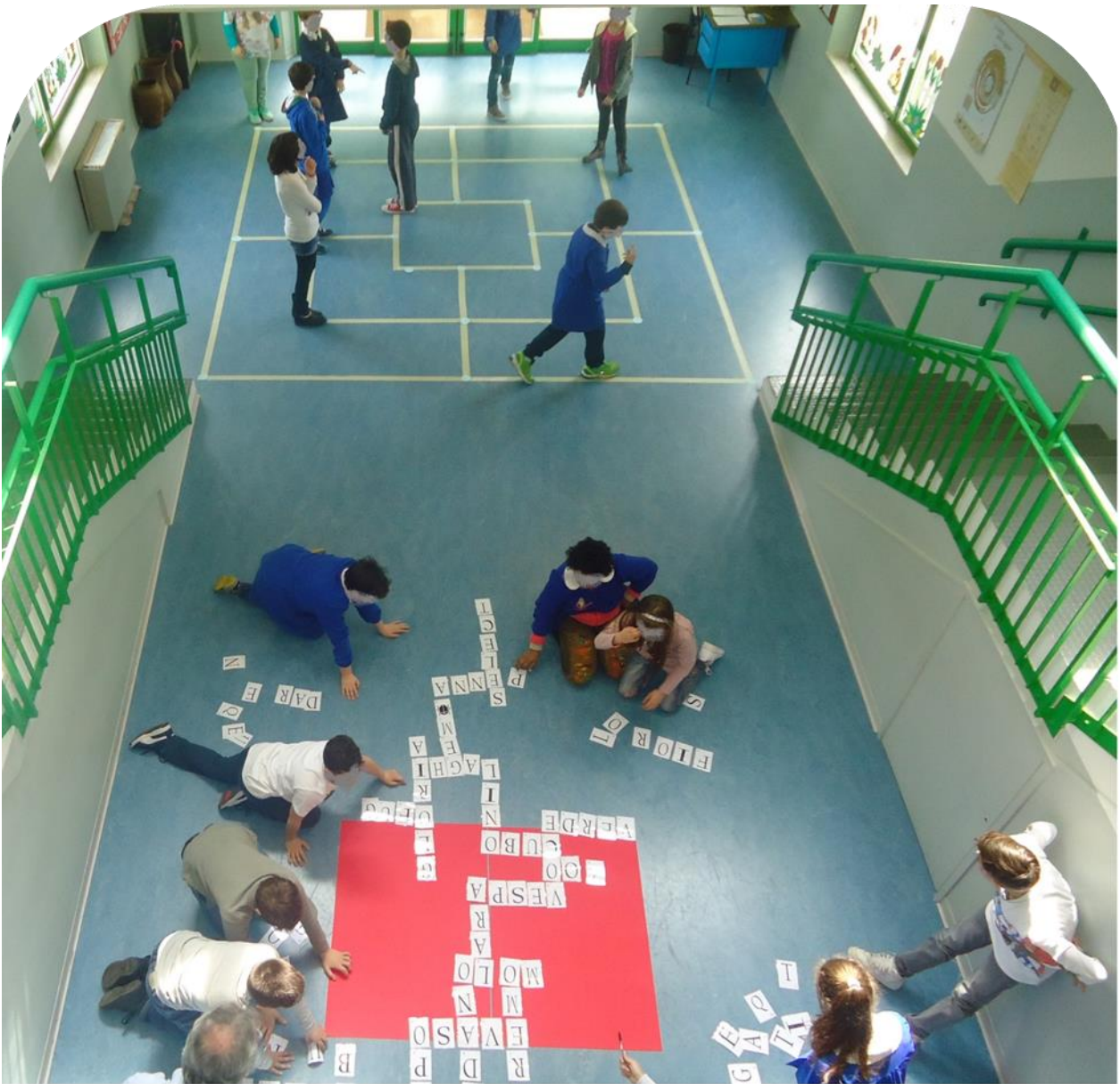
PER RICORDARE QUESTA ESPERIENZA: TRIS IN SCATOLA



PROGETTO DI INCLUSIONE VERTICALE

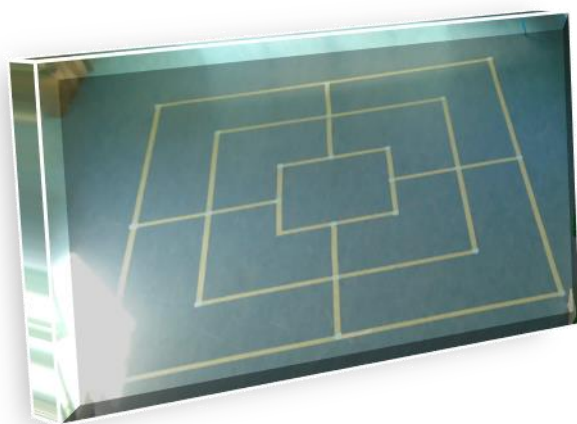
ORIENTA...MENTE

SCUOLA PRIMARIA "GIULIO NATALI" SFORZACOSTA
Classi: IV e V



Tutti insieme ... classi aperte ... che divertimento!

FILA TRE

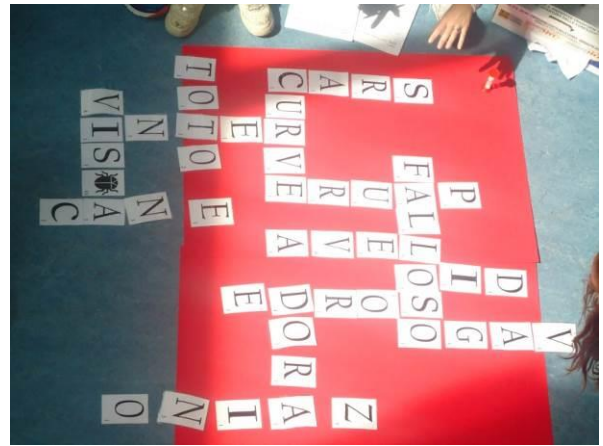
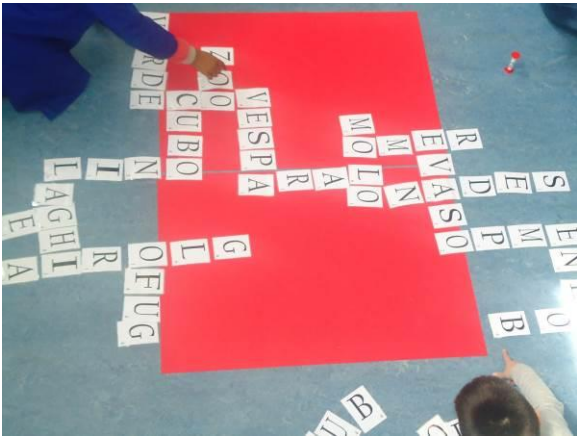


Il nostro tabellone di gioco.



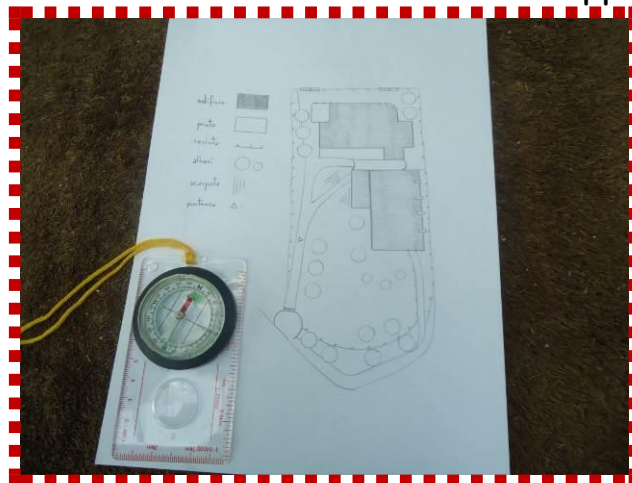


SCARABEO



ORIENTEERING A SCUOLA

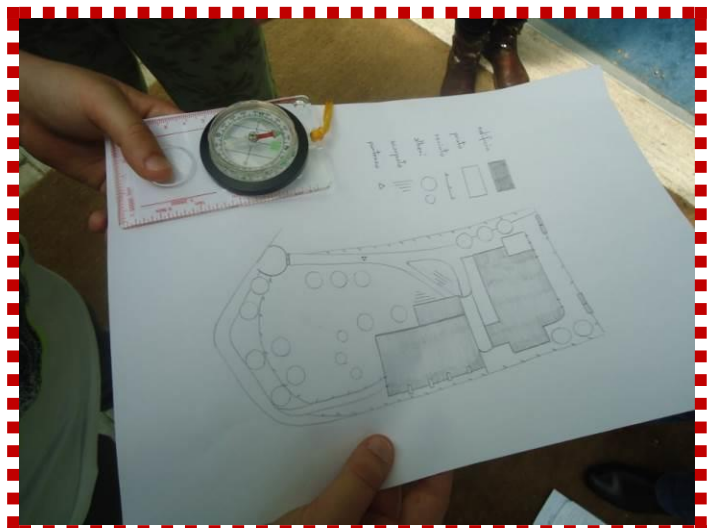
I nostri strumenti ... bussola e mappa.



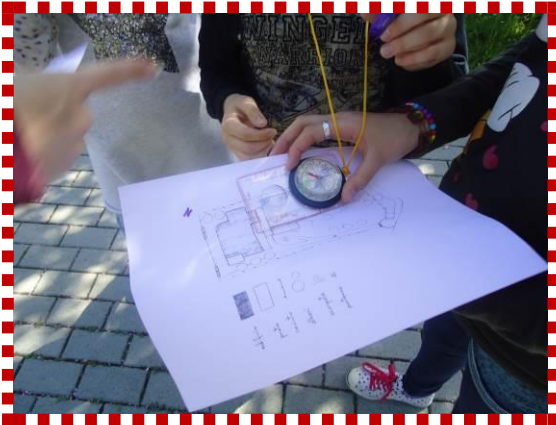
Prima di tutto **ORIENTIAMO** la mappa!



Ora ... pronti, partenza, via agli indizi ... si parte!



Orientarsi è più difficile di quello che immaginavamo!



Nord - Ovest attenzione!!



LABIRINTO

A turno ci siamo bendati e con la guida della voce di un nostro compagno abbiamo percorso tutto il labirinto per trovare l'USCITA!



Attenzione avanti a destra!

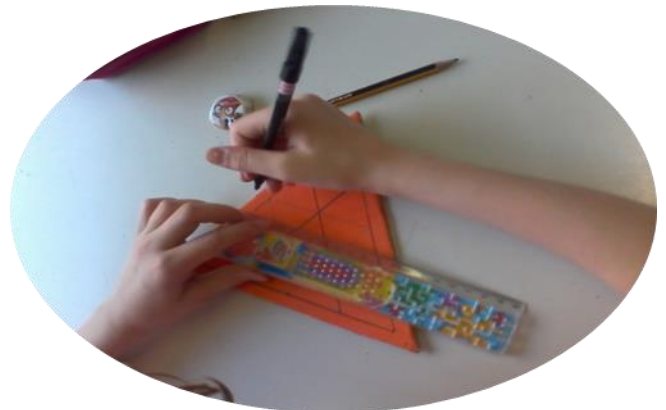
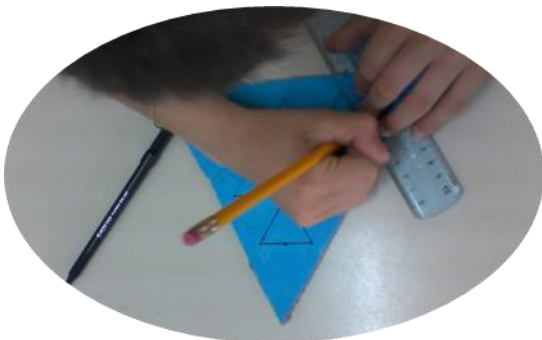
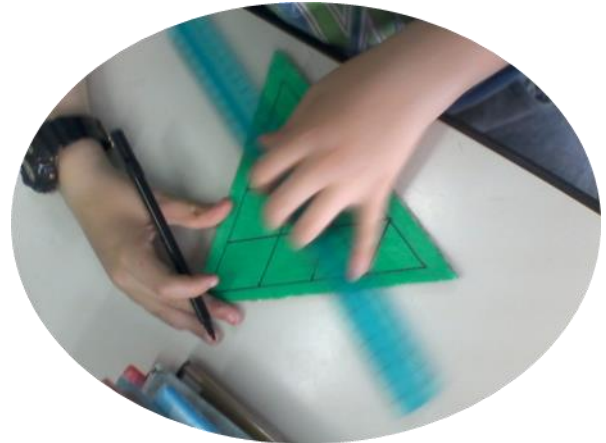
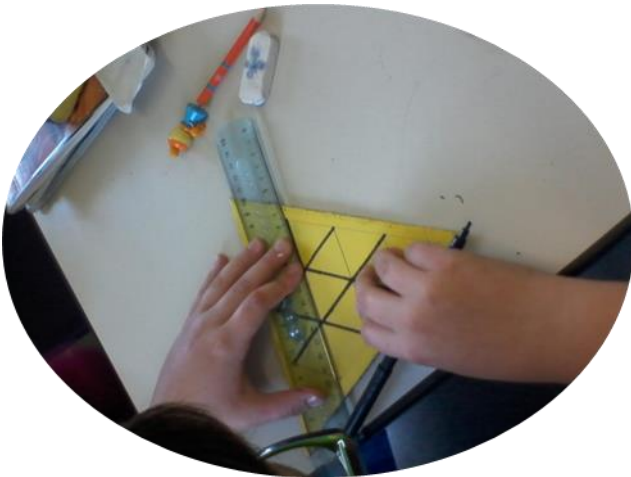
Avanti ancora poi gira a sinistra!



Per fortuna non c'è il Minotauro!

PRODOTTO FINALE

Costruzione del gioco: dopo aver colorato la base del gioco, abbiamo disegnato il "tabellone-scacchiera". Individualmente abbiamo giocato al SOLITARIO TRIANGOLARE, poi in coppia a MARIEMBAD.

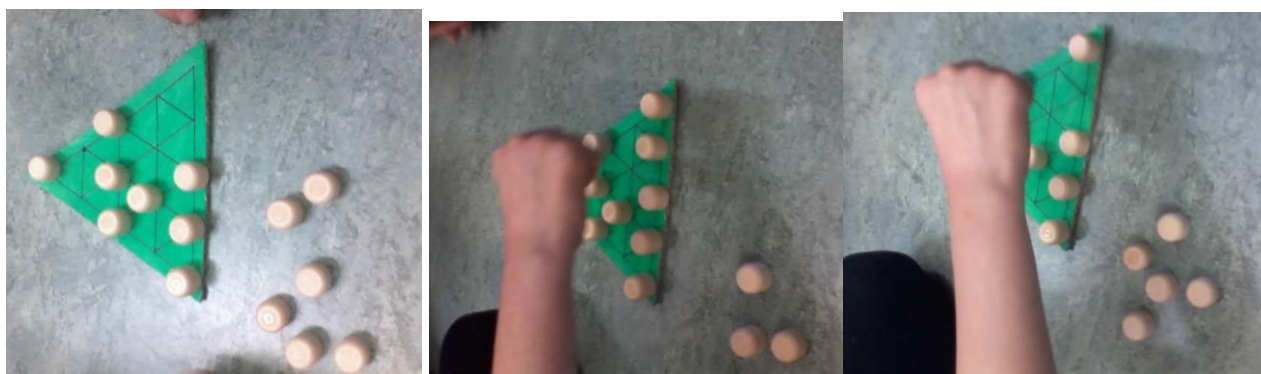


VIA AI GIOCHI!

SCOPO del **SOLITARIO TRIANGOLARE**: eliminare dal tabellone tutte le pedine tranne una.



SCOPO di **MARIENBAD**: costringere l'avversario a togliere l'ultimo pezzo.



PER CONCLUDERE ... abbiamo sperimentato..

- La collaborazione e l'aver fiducia nei nostri compagni
- La capacità di valutare distanze e traiettorie e l'orientamento nello spazio
- L'affrontare nuovi problemi con creatività
- Il rispetto degli altri superando rivalità ed egocentrismo
- La gioia di mettersi in gioco

Tanto divertimento!

[HOME](#)

ISTITUTO COMPRENSIVO "V. MONTI" - POLLENZA

PROGETTO INCLUSIONE VERTICALE

ORIENTA ... MENTE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

"VINCENZO MONTI" - POLLENZA

CLASSE I A

MATERIA D'INSEGNAMENTO: GEOGRAFIA

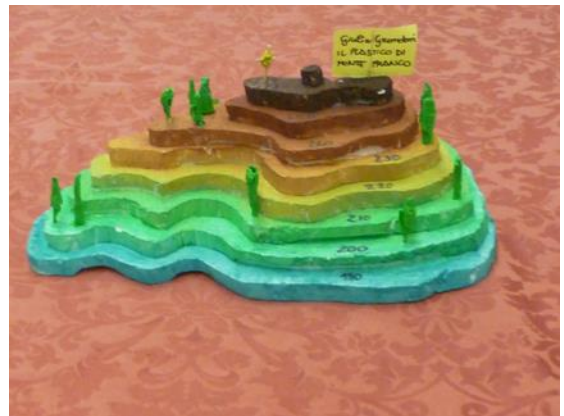
TITOLO: "DALLA CARTA DI MONTE FRANCO AL PLASTICO"

DOPO AVER AFFRONTATO LO STUDIO DELLE CARTE GEOGRAFICHE L'INSEGNANTE CI HA PROPOSTO DI REALIZZARE IL PLASTICO DI MONTE FRANCO A PARTIRE DALLA CARTA DI POLLENZA.

MATERIALE OCCORRENTE:

- CARTA DEL COMUNE DI POLLENZA CHE RAPPRESENTA IL MONTE FRANCO;
- UN FOGLIO DI POLISTIROLO SPESSO UN CENTIMENTO;
- UN FOGLIO DI CARTA CARBONE;
- UN TRINCETTO;
- UN TUBETTO DI COLLA VINILICA;
- COLORI A TEMPERA.
- PROCEDIMENTO:
- ABBIAMO RICALCATO CON IL COLORE ROSSO LE CURVE DI LIVELLO SULLA CARTA;
- ABBIAMO POSIZIONATO LA CARTA CARBONE TRA IL POLISTIROLO E LA CARTA DEL COMUNE;
- ABBIAMO RICALCATO L'ISOIPSA PIU' LARGA CHE INDICA LA BASE DEL MONTE;

- CON IL TRINCETTO ABBIAMO RITAGLIATO "LA FETTA" DI POLISTIROLO;
- ABBIAMO RIPETUTO L'OPERAZIONE PER TUTTE LE ISOIPSE DI MONTE FRANCO;
- ABBIAMO ATTACCATO, UNA SOPRA L'ALTRA, TUTTE LE FETTE, DALLA PIU' GRANDE ALLA PIU' PICCOLA, CON LA COLLA VINILICA;
- ABBIAMO SCRITTO SOPRA OGNI FETTA L'ALTITUDINE E, CON I COLORI A TEMPERA, ABBIAMO COLORATO TUTTE LE FETTE, OGNUNA SECONDO L'ALTITUDINE INDICATA: VERDE PER LA PARTE PIU' BASSA, GIALLO PER LA PARTE MEDIA E MARRONE PER LA PARTE PIU' ALTA;
- ALLA FINE ABBIAMO AGGIUNTO GLI ALBERI E IL CARTELLO CON SCRITTO "MONTE FRANCO ALTITUDINE 270 METRI".





CLASSE I C

Fasi operative:

- Gli alunni insieme all'insegnante di sostegno hanno osservato e analizzato la cartina digitale della loro zona di appartenenza, Casette Verdini. E' stata scelta questa zona perchè più legata alla quotidianità degli alunni.
- Gli alunni hanno stampato la cartina in questione.
- Gli alunni insieme alle famiglie hanno localizzato gli edifici di maggiore interesse sulla cartina geografica effettuando l'osservazione dal vero.
- Si è proceduto, poi alla realizzazione di un "plastico" della zona.
- Sono stati utilizzati dei materiali di recupero (scatolette di dentifricio, medicinali, scatoloni etc.) in collaborazione con gli studenti della classe.
- Per la decorazione del plastico con i colori a tempera tutti gli alunni si sono impegnati dimostrando interesse per il lavoro.
- Alla fine tutti insieme hanno collocato gli edifici, favorendo la collaborazione e l'integrazione tra pari.





[HOME](#)