

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: Il Luna Park delle competenze

A cura di: Cooperativa Itaca – Arcipelago Educativo, Marghera

Obiettivi:

Potenziare le competenze matematiche, linguistiche, di manualità fine, artistiche e visuo-spaziali

Riuscire ad utilizzare in contesti trasversali le competenze scolastiche sopra citate

Favorire l'autonomia rispetto alla propria gestione nelle varie tappe

Migliorare la propria capacità di gestione del tempo a disposizione.

Sviluppare capacità metacognitive di autovalutazione

Stimolare la collaborazione tra pari

Attività in semplici passi:

L'attività intende stimolare le abilità apprese durante l'Arcipelago Educativo.

In particolare, sono state considerate le seguenti competenze con un esempio di prove:

- logico-matematiche: Sudoku
- linguistiche: Taboo
- manualità fine: creare la catenella più lunga avendo a disposizione un foglio, una colla ed un paio di forbici
- artistiche: disegno dal vero, il più dettagliato possibile
- visuo-spaziali e di memoria: cercare di ricordare il numero maggiore di oggetti precedentemente mostrati e scriverli correttamente su un foglio.

Allestire lo spazio ricreando un Luna Park preparando 5 postazioni, una per ogni abilità citata, con appositi cartelli decorativi così da aiutare i/le ragazzi/e ad individuare l'attività dedicata.

In ogni postazione si posizionerà un/a educatore/rice con molte prove per quella singola competenza.

- A. (Apertura) Ai/alle ragazzi/e verrà consegnata una card del Luna Park delle competenze, preparata in precedenza e composta da 8 colonne corrispondenti a 8 prove. Sotto ogni prova dedicare una prima cella dove apporre il timbro attestante la partecipazione alla singola prova. Ogni prova ha un timbro di forma e colore differenti. Dedicare poi una seconda cella per l'autovalutazione: qui i/le ragazzi/e dovranno apportare un numero di stelle su un massimo di 5 che descriva quanto si sono sentiti competenti in quella abilità.
- B. (Parte centrale) All'apertura del Luna Park e accesa la musica, viene data la possibilità a ragazzi/e di muoversi autonomamente tra le tappe e sceglierne una da cui iniziare. In ognuna hanno a disposizione 7 minuti per realizzare la prova e 3 minuti per l'autovalutazione. Scaduto quel tempo, i/le beneficiari/ie dovranno spostarsi in un'altra tappa. Avendo 8 prove ogni partecipante può scegliere quale prova ripetere una seconda volta, sperimentandosi nuovamente nella competenza in cui si sente più sicuro e tentare la versione con una difficoltà maggiore o ritentare una prova di cui non si è sentito soddisfatto.
- C. Al termine dell'attività è possibile fare un momento di condivisione (circle time) in cui i/le ragazzi/e riflettono e condividono le loro sensazioni rispetto ad eventuali miglioramenti osservati durante il progetto e quali competenze sentono di dover ancora sviluppare o affinare.

Suggerimenti per i docenti e i formatori:

- Adeguare le prove al livello di competenza dei/delle ragazzi/e
- Creare diverse attività che sviluppino in modo trasversale le competenze prettamente scolastiche
- Realizzare l'attività in uno spazio ampio.
- L'utilizzo di una canzone ed oggetti che stimolino l'ambientazione del Luna Park favorisce la motivazione e l'apprendimento attraverso il gioco.
- L'attività può essere proposta alla fine di un percorso per recuperare tutte le competenze affrontate o all'inizio per verificare il livello dei partecipanti.

Tempo:

Spiegazione: 10 minuti

Esecuzione delle prove delle tappe: 1 ora e 50 minuti

Condivisione: 20 minuti

totale: 2 ore e 20 circa

Materiali:

- Preparazione e stampa delle card delle competenze
- Cancelleria (colla, forbici, carta A4, matite)
- Cartelli col nome della tappa/attività
- Materiali per allestire lo spazio
- Materiali di varia natura in base alle prove scelte
- Cassa audio
- 5 timbri di forme differenti
- 5 inchiostri per timbri di colori differenti

Opzione:

La scelta delle attività si basa su ciò che si vuole potenziare e verificare. Anche l'ambientazione può essere differente rispetto a quella appena presentata, sceglierne magari una ispirata a temi e/o interessi dei/delle beneficiari/ie in questione (videogiochi, anime, fumetti ecc...)