

**OLTRE I CONFINI**  
UN MODELLO DI SCUOLA APERTA AL TERRITORIO



CENTRO DI  
INIZIATIVA  
DEMOCRATICA DEGLI  
INSEGNANTI



“Il progetto è stato selezionato da Con i Bambini nell’ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile. Il Fondo nasce da un’intesa tra le Fondazioni di origine bancaria rappresentate da Acri, il Forum Nazionale del Terzo Settore e il Governo. Sostiene interventi finalizzati a rimuovere gli ostacoli di natura economica, sociale e culturale che impediscono la piena fruizione dei processi educativi da parte dei minori. Per attuare i programmi del Fondo, a giugno 2016 è nata l’impresa sociale Con i Bambini, organizzazione senza scopo di lucro interamente partecipata dalla Fondazione CON IL SUD. [www.conibambini.org](http://www.conibambini.org)”

# I.C. SCIALOIA

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO BUONARROTI

*Oltre i confini. Un modello di scuola aperto al territorio*

# **STUDIO-GIOCO-IMPARO**

**a.s. 2018-2019**

**Docenti:**  
**Giavatto M.**  
**Rizzo S.**

# PRODOTTO ATTESO A FINE PROGETTO

- Creazione di un gioco di società sulla città di Londra



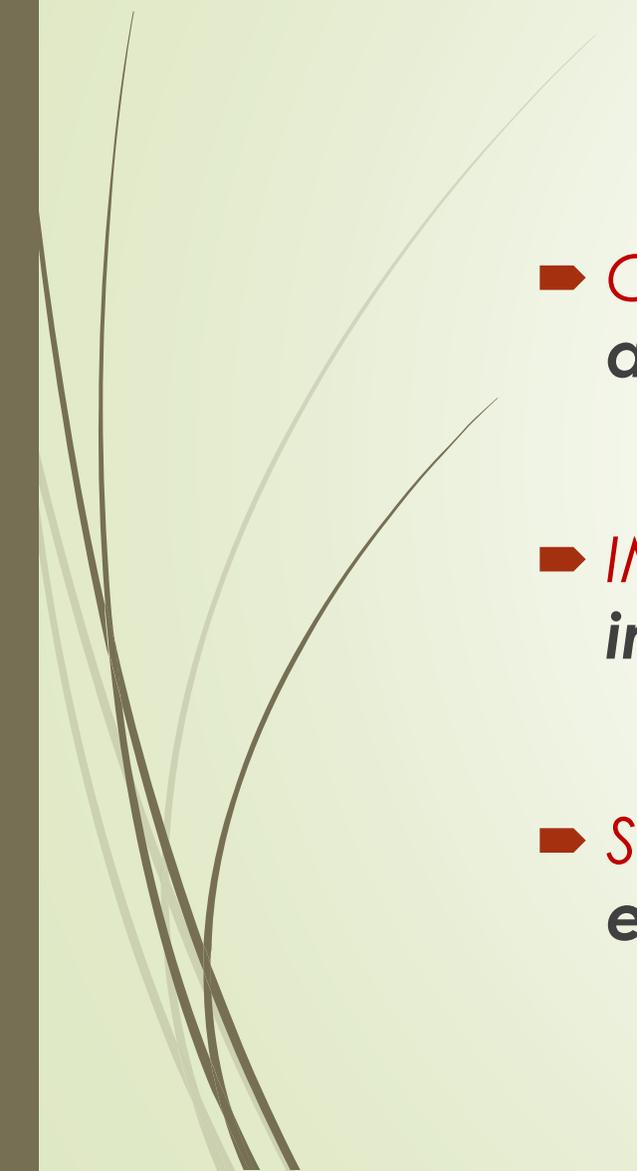


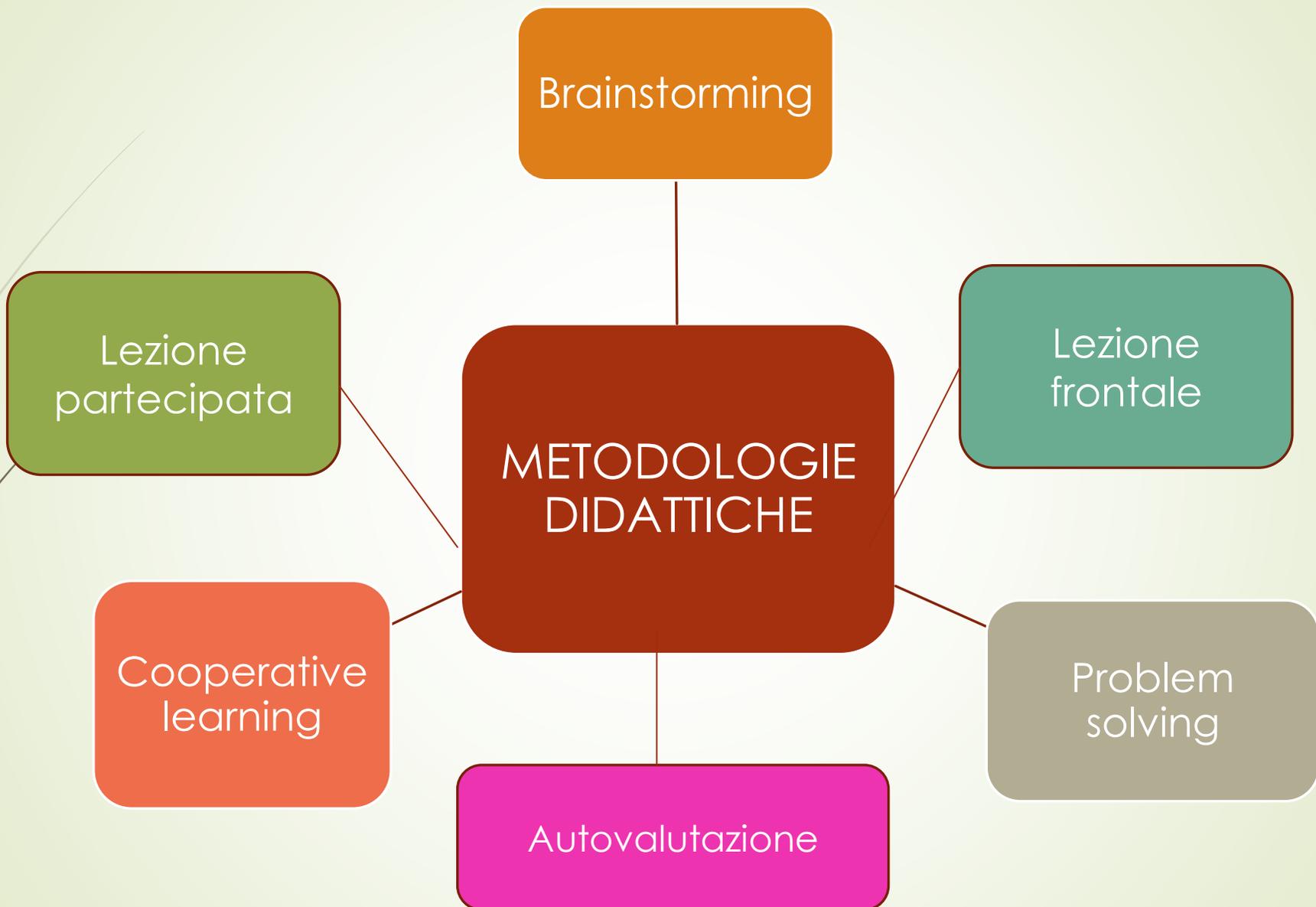
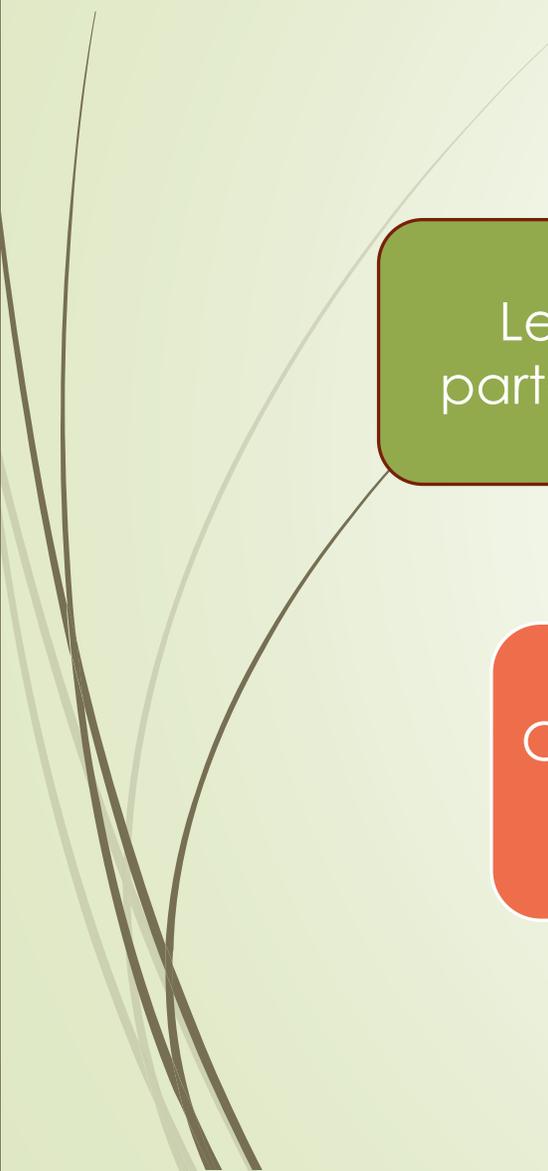
# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PREFISSATI

- **Obiettivo 1** Comprendere, attraverso domande guida, un testo scritto
- **Obiettivo 2** Saper comunicare in forma orale e scritta le conoscenze acquisite in storia e geografia
- **Obiettivo 3** Comprendere il significato di percentuale e saper operare con essa
- **Obiettivo 4** Comprendere parole inglesi, anche accompagnate da supporti visivi
- **Obiettivo 5** Saper produrre un testo regolativo



# COMPETENZE CHIAVE TRASVERSALI

- **COMPETENZA SOCIALE E CIVICA** – *Partecipa e collabora al lavoro di gruppo*
  - **IMPARARE A IMPARARE** – *Porta a termine un lavoro iniziato da solo o con altri*
  - **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ** – *Dimostra di essere attivo e propositivo*
- 



Brainstorming

Lezione partecipata

Lezione frontale

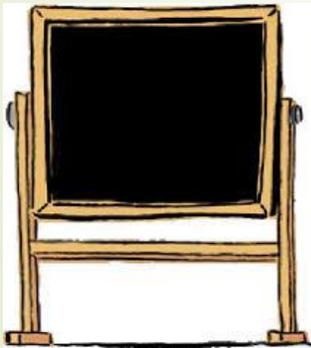
METODOLOGIE DIDATTICHE

Problem solving

Autovalutazione

Cooperative learning

# STRUMENTI DIDATTICI



# LE FASI DEL PERCORSO DIDATTICO

- **Brainstorming: «Che cosa conoscete del regno Unito?»**



- **Visione di un video sulla città di Londra e relativo questionario.**

- **Lezioni partecipate su diversi argomenti riguardanti il Regno Unito.**



## ➤ Giochi per valutare gli apprendimenti acquisiti.

## ➤ Attraverso le conoscenze acquisite, realizzazione di un gioco di società: *London Tour*.



La preparazione delle carte da gioco con domande e risposte.

### LONDON TOUR – PERCORSO

START (Rosa del Venti): inizia il giocatore più anziano

- 1) TOWER BRIDGE – Rilancia il dado. Se ottieni un punteggio uguale o superiore a 3, ti sposti di tante caselle quanto indicato dal numero ottenuto. Se il punteggio è inferiore di 3, resti fermo un turno, perché il ponte mobile è alzato.
- 2) TOWER OF LONDON – Pesca una carta e rispondi alla domanda. Se indovini, avanza di una casella. Se sbagli, torna alla Tower Bridge.
- 3) ROYAL EXCHANGE – Lancia di nuovo i dadi.
- 4) BANK OF ENGLAND – Pesca una carta e rispondi alle domande. Se rispondi alla domanda, rilancia i dadi.
- 5) ST. PAUL'S CATHEDRAL – Pesca 3 carte. Se rispondi correttamente, avanza di una casella. Se sbagli indietreggia di una.
- 6) ROYAL COURTS – Rilancia il dado. Se ottieni 6 avanza di una casella. Se ottieni un numero inferiore torna indietro di due.
- 7) TRAFALGAR SQUARE – Rispondi alle seguenti domande: Quale era la carica di Lord Nelson? (ammiraglio); In quale anno viene combattuta la battaglia di Trafalgar? (1805). Se hai risposto correttamente, ritira il dado. Se hai sbagliato vai all'University of London; per laurearti devi rispondere correttamente alla domanda che pescherai. Se indovini, torni in Trafalgar Square. Se sbagli, pescherai nuovamente una carta al turno successivo.
- 8) BRITISH MUSEUM – Rispondi alle seguenti domande: Come si chiama il reperto che ha permesso di decifrare i geroglifici? (Stele di Rosetta). Se sbagli, stai fermo un turno.
- 9) PICCADILLY – Pesca una carta. Se rispondi correttamente, vai in Hyde Park.
- 10) HYDE PARK – Rispondi alla seguente domanda: Se voglio esprimere la mia opinione, in quale angolo del parco devo andare? (Speaker's Corner/Angolo dei oratori). Se rispondi correttamente pesca solo una carta. Se sbagli ne peschi due.
- 11) ROYAL ALBERT HALL – Stai fermo un turno per ascoltare un concerto.
- 12) VICTORIA & ALBERT MUSEUM – Hai terminato la visita del museo, ritira i dadi.
- 13) BUCKINGHAM PALACE – Rispondi alle seguenti domande: Quante stanze ci sono a Buckingham Palace? (più di 700). Se rispondi correttamente, assisti al cambio della guardia. Se sbagli torna al Victoria & Albert Museum.
- 14) WESTMINSTER CATHEDRAL – Rispondi alla seguente domanda: Quale importante cerimonia si celebra nella Cattedrale di Westminster? (Incoronazione). Se sbagli, pesca una carta.
- 15) TATE GALLERY
- 16) PARLAMENTO – Le Camere stanno discutendo, quindi torna indietro di 2 posizioni.
- 17) COUNTY HALL
- 18) SOUTHWARK CATHEDRAL
- 19) IMPERIAL WAR MUSEUM
- 20) ARRIVO. Se la posizione della Stella dei venti non corrisponde esattamente al punteggio ottenuto, rispondi a tante domande quanti sono i numeri che avanzano.

Il regolamento del gioco



Il gioco

## ➤ Autovalutazione finale da parte degli studenti.



Questionario Studio-gioco-imparo

COMPETENZE DI CITTADINANZA	ASPETTI DA OSSERVARE E VALUTARE	LIVELLO BASSO 1	LIVELLO MEDIO 2	LIVELLO ALTO 3
SPIRITO D'INIZIATIVA	▪ SONO STATO PROPOSITIVO.	7	6	5
	▪ HO RISPETTATO LE CONSEGNE STABILITE DALL'INSEGNANTE O DAL GRUPPO.	1	6	6
	▪ IL GRUPPO HA PRESO DECISIONI UTILI PER COMPLETARE IL LAVORO		9	4
	▪ TUTTI HANNO COLLABORATO E PARTECIPATO			
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	▪ SONO STATO DISPONIBILE A MODIFICARE LE MIE IDEE	2	8	4
	▪ HO COLLABORATO CON IL GRUPPO DI LAVORO.	1	7	5
	▪ I MEMBRI DEL GRUPPO SI SONO RISPETTATI RECIPROCAMENTE	3	6	3
	▪ LE DISCUSSIONI ALL'INTERNO DEL GRUPPO SONO STATE COSTRUTTIVE	4	5	3
COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE	▪ HO USATO UN LESSICO CORRETTO E ADEGUATO ALL'ARGOMENTO.	1	11	
	▪ HO PRESENTATO I RISULTATI DEL LAVORO IN MODO CHIARO.	3	8	1
	▪ I MEMBRI DEL GRUPPO HANNO RISPETTATO I TURNI DI PAROLA	1	8	3
	▪ SE UN MEMBRO SI È ASSENTATO È STATO INFORMATO SUL LAVORO SVOLTO	1	7	4



Vi fu un tempo in cui facevi domande perché cercavi risposte, ed eri felice quando le ottenevi. Torna bambino: chiedi ancora.

(C.S. Lewis)

Grazie per l'attenzione