

12-13 aprile 2013, Bolzano

**Secondo convegno nazionale
INTEGRAZIONE E INCLUSIONE SCOLASTICA:
una didattica per tutti e per ciascuno
Proposte per il rinnovamento della pratiche inclusive**

TITOLO DELLA PRESENTAZIONE: "**Automata: giochi meccanici in classe**".

AUTORE PRINCIPALE: Letizia Bargelli, letizia.bargelli@teletu.it , cooperativa sociale BorgoRete

COAUTORI: Francesca Manfredi, f_manfredi@alice.it, cooperativa sociale BorgoRete

1. Descrizione della sezione / della classe

L'esperienza laboratoriale, condotta da 2 educatrici della cooperativa sociale BorgoRete di Perugia, è stata proposta a una classe IV e una classe V di una scuola primaria nella città di Perugia per un totale di 40 bambini e 4 insegnanti coinvolte.

Entrambi i gruppi classe presentano una situazione piuttosto complessa per la presenza di molteplici e differenti bisogni educativi e relazionali. La classe IV è composta da 19 alunni 9 dei quali provengono da famiglie non italiofone, 3 alunni sono seguiti dai servizi sociali territoriali in quanto provenienti da famiglie con problematiche socio-economiche, 2 alunni presentano valutazione diagnostica (dislessia, ritardo cognitivo). La classe V è composta da 21 bambini 10 dei quali provenienti da famiglie non italiofone.

2. Descrizione del contesto (*contesto socio-culturale in cui è inserita la sezione/la classe: scuola grande/piccola, città/paese, tipo di quartiere,...*)

La scuola è inserita in un quartiere dell'immediata periferia perugina densamente popolato e caratterizzato dalla presenza di numerosi cittadini non italiani provenienti soprattutto dall'Africa centrale e dall'est Europa.

3. Obiettivi dell'attività/progetto

Il laboratorio si inserisce all'interno del progetto europeo : "Clockwork objects, enhanced learning: Automata Toys Construction in primary education for Learning to Learn promotion, creativity fostering & Key Competences acquisition", finanziato dal programma LLP, sotto-programma Comenius azione Progetti Multilaterali, Project nr 518288, Agr nr 2011-3622/001-001.

Obiettivo del laboratorio è stato quello di sperimentare l'utilizzo e la costruzione di AUTOMATA (giochi meccanici) per promuovere, anche in bambini che a causa di barriere linguistiche e socio-culturali trovano difficoltà nell'apprendimento, la competenza chiave dell'imparare ad imparare.

Il consiglio europeo indica tale competenza come: "l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo". Si tratta dunque di un'abilità che consente alla persona di perseguire obiettivi di apprendimento auto-regolato, cioè basato su scelte e decisioni prese in modo consapevole ed autonomo.

4. Descrizione dell'attività/progetto

Il laboratorio si struttura nelle seguenti fasi:

1. Produzione o scelta di un testo scritto. Il punto di partenza è un testo scritto: fiaba, racconto, poesia, filastrocca... Il testo potrebbe essere esistente o creato dai bambini.
2. Ricerca dei punti chiave. Dal testo i bambini devono individuare tre punti chiave: passaggi particolarmente importanti per lo svolgimento delle vicende narrate.
3. Progettazione dell'automata. I bambini, guidati dall'adulto, provano ad immaginare come poter dare movimento e tridimensionalità al punto chiave individuato.
4. Costruzione dell'automata. I punti chiave vengono trasformati in automata.

L'automata si compone di due parti: una parte inferiore costituita dalla scatola dove è allocato il meccanismo che rende possibile il movimento e da una parte superiore costituita dalla "parte narrativa". I bambini, con l'aiuto dell'adulto modulato a seconda delle necessità, costruiscono l'automata in tutte le sue parti.

Il materiale utilizzato è estremamente semplice, economico e facile da reperire: cartone, carta di giornale, carta crespata, stecchini di legno, cannucce, tappi di bottiglie, tappetini di gomma.

La fase di costruzione dell'automata è stata centrale nel nostro laboratorio soprattutto considerando il nostro obiettivo di apprendimento. La costruzione dell'automata impegna infatti i bambini in una serie di attività che richiedono pianificazione, progressivi controlli, aggiustamenti e verifiche delle proprie azioni. Il movimento, prima del meccanismo e poi dell'automata, fornisce ai bambini un feedback della correttezza o meno delle proprie azioni permettendo in questo modo un ampio margine di autoregolazione.

5. Risultati raggiunti/valutazione finale

Attraverso un questionario appositamente costruito adattando la scala I.M.I (intrinsic motivation inventory) abbiamo osservato il grado di coinvolgimento, piacere, confort, motivazione che i bambini hanno sperimentato durante l'attività. Dai risultati emerge che i bambini un alto grado di motivazione, piacere durante l'attività. Questo dato è stato osservato anche direttamente dalle educatrici. Nonostante i bambini si siano sentiti in difficoltà in alcune fasi del laboratorio, la voglia di vedere il loro automata finito e funzionante ha sostenuto la loro motivazione e gli ha consentito di perseverare nell'attività.

Materiali prodotti che saranno presentati al convegno (*video, foto, giochi, schede di attività,...*)
Foto e video dell'attività laboratoriale, Automata realizzati dai bambini e dagli operatori, linee guida per gli insegnanti, linee guida per gli alunni, materiali didattici e metodologici.

DOCUMENTAZIONE:

indicazioni su fonti presso cui è/sarà possibile reperire informazioni sull'attività e progetto

Sito web: www.moving-toys.eu

Wiki: <http://moving-toys-in-the-classroom.wikispaces.com/>

pagina facebook: [moving toys in the classroom](#)