

PIANO OFFERTA FORMATIVA - A. S. 2019/20
Progetti da inserire nel Piano diritto allo studio

TITOLO PROGETTO:	LA COMPAGNIA DEL RIGHELLO
TIPOLOGIA	Progetti tecnico-scientifici
SCUOLA PROMOTRICE	SECONDARIA di Zanica
TARGET (a chi è rivolto)	Studenti: alunni scelti della sezione C
REFERENTE DEL PROGETTO	Prof. Arzuffi

OBIETTIVI	OBIETTIVI RELAZIONALI 1. Stimolare nei ragazzi il desiderio di stare insieme. 2. Stimolare lo sviluppo delle relazioni interpersonali. Facilitarle in quei soggetti in cui queste sono carenti o addirittura problematiche. 3. Promuovere la cooperazione, dentro una cornice di sana competitività. 4. Sviluppare la fiducia nei propri mezzi e nei mezzi dei propri pari. 5. Rinforzare le capacità di ascolto e di rispetto delle opinioni degli altri, per raggiungere un obiettivo comune. OBIETTIVI DIDATTICI GENERALI 1. Stimolare fantasia e creatività. 2. Offrire uno strumento piacevole e impegnativo che favorisca lo sviluppo del pensiero formale. 3. Sviluppare le capacità di problem solving, creando sfide, enigmi, meccanismi che mettano in difficoltà i compagni, oppure risolvendo quelle messe in atto dagli altri. 4. Sviluppare capacità logiche, la consequenzialità delle proprie scelte, la capacità di ragionamento in generale. 5. Rafforzare la memoria e la lucidità in quanto l'alunno dovrà padroneggiare un regolamento che diventerà via via più complesso. 6. Stimolare la memoria visiva in quanto dovrà muoversi su un tabellone tridimensionale in accordo con la sua squadra e prevedendo le mosse avversarie. 7. Stimolare lo sviluppo dell'attenzione, dell'analisi e della sintesi. 8. Stimolare l'autovalutazione e il rispetto delle regole. 9. Controllare l'impulsività, favorire la strategia, aumentare la capacità di riflessione, disincentivare l'approssimazione, la superficialità, la presunzione. 10. Valorizzare il lavoro di gruppo, basandosi sulla collaborazione. Gli alunni costruiranno insieme il gioco stesso e nel gioco dovranno collaborare per determinare la validità di un buon piano di gioco. 11. Abituare il ragazzo alla strategia, alla pazienza, alla riflessione. OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI 1. Sviluppare concetti topologici: sopra, sotto, avanti, dietro, vicino, lontano, destra, sinistra, prima, dopo. 2. Sviluppare concetti geometrici: orizzontale, verticale, diagonale, centro, lato, adiacenze. 3. Sviluppare l'orientamento, spostandosi nel modo più congeniale, evitando ostacoli, stimando lunghezze, ricostruendo mappe tridimensionali da schizzi e fotografie. 4. Sviluppare capacità progettuali e manuali, in quanto i ragazzi costruiranno il gioco stesso. 5. Sviluppare capacità artistiche durante la colorazione e modellazione del gioco.
-----------	--

MODALITA' DI ATTUAZIONE Interventi previsti	Mercoledì dalle 15.00 alle 17.00 presso la scuola secondaria di Zanica.
--	--

RISULTATI ATTESI	Mi attendo: 1. Che i ragazzi scoprano un nuovo modo intelligente di stare insieme. 2. Che alcuni ragazzi si appassionino al modellismo scenico e al gioco da tavolo e la trovino una valida alternativa ai videogames. 3. Che gli alunni rinforzino alcuni concetti geometrici grazie alla pratica ludica e modellistica.
------------------	--

METODOLOGIE UTILIZZATE	1. Attività laboratoriali che prevedono l'uso di trafori, colle, compensati, polistirene, colori acrilici. 2. Attività ludiche (gioco di ruolo, gioco di schermaglie).
------------------------	---

SOGGETTO CHE SVOLGE IL PROGETTO	ESPERTO INTERNO ARZUFFI PAOLO	ESPERTO ESTERNO
---------------------------------	----------------------------------	-----------------

ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI	• Durata complessiva del progetto in ore: (tutti i Mercoledì pomeriggio per 2 ore)
	- n. classi:
	- n. incontri per classe: classi miste
	- n. ore totali: 30 ore circa
	• Periodo di realizzazione: novembre – giugno
	• Estensione del progetto: annuale

RISORSE UTILIZZATE	COSTI SOSTENUTI dalla SCUOLA	COSTI PREVISTI dal PIANO di DIRITTO allo STUDIO
Referente progetto	Paolo Arzuffi	
N. docenti coinvolti		
Esperto/i coinvolto/i:	Paolo Arzuffi	
N. ore progettazione	Non definibile	
N. ore intervento in classe		
Costo orario		
Costo totale		
MATERIALE che si prevede di utilizzare ed altre risorse logistiche ed organizzative		1. Elementi scenici costruiti nel 2014/15 con le classi 1C e 1D nel 2015/16, 2016/17, 2017/18 durante il laboratorio "La Compagnia del Righello". 2. Colle vinavil. 3. Pannelli in MDF 4. Polistirene. 5. Acrilici. 6. Pennelli.Cartone. 7. Argilla 8. Taglierini e trafori. BUDGET € 100