

## RELAZIONE FINALE DEL PROGETTO FENIX

Università degli studi di Torino

Corso di Laurea in scienze della Formazione primaria (4 anno)

Tirocinante Vittoria Picatto

Anno scolastico 2014/2015



Il Progetto Fenix è un programma di didattica laboratoriale finalizzato allo sviluppo cognitivo e motivazionale di bambini con difficoltà di apprendimento, legate a diversi fattori di rischio. Il progetto in Italia è stato messo a punto da alcune docenti dell'Università di Torino quali Dott. essa Coggi, Dott. essa Ricchiardi, Dott. essa Venera. I giochi svolti sono finalizzati allo sviluppo dei processi cognitivi, classificati secondo il modello Guildford, Anderson e Krathwohl:

- Memorizzare: capacità di ritenere informazioni e richiamarle
- Comprendere: capacità di mettere in relazione informazioni correlando le a diversi livelli
- Ragionare: inferire una soluzione a partire da determinate premesse
- Creare: problematizzare, generare idee differenti, ricchezza lessicale, originalità e flessibilità
- Criticare: capacità di ritornare sulle operazioni mentali svolte e fornire giudizi.

Il progetto è strutturato in 30 incontri di 90 minuti ciascuno nei quali l'insegnante combina il gioco simbolico con i giochi strutturati presenti nel Kit Fenix.

## La sperimentazione

Il progetto è stato proposto nella scuola dell'infanzia di Via Garessio dell' I.C.S Vittorino da Feltre.

Gli incontri hanno avuto inizio intorno a dicembre e si sono conclusi nel mese di maggio.

La progettazione prevede l'individuazione di due gruppi sperimentali: quello di controllo e quello sperimentale. I due gruppi devono essere uguali per età e per difficoltà di apprendimento. Solo così i risultati potranno essere paragonati e saranno efficaci per la sperimentazione.

Il gruppo sperimentale è formato da 3 bambini di quattro anni e 1 bambino di cinque anni della sezione F. Questi bambini sono stati scelti dalle insegnanti e presentano alcune delle caratteristiche richieste per partecipare al progetto. Il progetto è stato messo a punto per contrastare alcune difficoltà nell'apprendimento e i ritardi nello sviluppo di bambini che vivono in contesti disagiati, o carenti di figure adulte significative. In particolare presentano alcune carenze nell'attenzione, nella sequenzializzazione, difficoltà nel problem solving e nell'autoregolazione; sono bambini con scarsa motivazione ad apprendere.

Prima di iniziare le attività i bambini sono stati sottoposti alle prove iniziali, per valutare il livello di partenza di ognuno bambino e le loro carenze.

Successivamente il percorso è stato suddiviso in:

- 25 incontri in cui i bambini hanno giocato con i giochi della valigetta
- 1 incontro in cui sono stati coinvolti i bambini di 4 anni della sezione F
- 5 incontri da 30 min per il percorso di alfabetizzazione rivolto ai bambini di 5 anni.

Gli incontri sono stati svolti nella palestra della scuola ed è stato fondamentale l'utilizzo dello sfondo integratore.

Lo sfondo integrato scelto è stato lo spazio. I bambini si sono trasformati in esperti astronauti che, con le loro abilità, hanno aiutato l'alieno Fenix a recuperare la navicella sottrattagli dal Mago Pasticcione. Durante ogni incontro i bambini hanno affrontato diverse sfide ( i giochi del kit del Progetto Fenix) e raccolto diversi premi all'interno della loro Scatola delle Magie. Infine, dopo aver affrontato un'ultima caccia al tesoro, hanno ritrovato la navicella del piccolo alieno, il quale è riuscito a tornare sul suo pianeta.

Ogni bambino alla fine del percorso è stata data la Scatola delle Magie , nei quali sono stati raccolti i disegni e alcuni giochi ,che gli alunni potranno riproporre a casa.

Alla fine del percorso il gruppo di controllo e il gruppo sperimentale sono stati sottoposti alle prove finali, per verificare l'efficacia del progetto.

Ogni incontro prevedeva una parte iniziale , in cui i bambini seduti attorno alla lanterna doveva accartocciare un pezzo di carta e buttarlo dentro essa, in modo tale da scacciare le emozioni negative. Successivamente si iniziava a giocare con i giochi proposti dal kit o con attività preparate dall'insegnante.

Di seguito troverete una sintesi della progettazione:

- INCONTRO 1: presentazione del progetto ai bambini e dell'alieno Fenix. È stato lasciato molto spazio al gioco simbolico e all'esplorazione dell'ambiente.
- INCONTRO 2: gioco "Gli animali della fattoria" nelle varianti della tombola e del quiz sui versi, per sviluppare la conoscenza di nomi e concetti nuovi, memorizzarli e sviluppare l'educazione di relazioni.
- INCONTRO 3: gioco "Animali e ambienti" e "Qual è la sua mamma?" per lo sviluppo della memorizzazione, l'educazione di relazioni.
- INCONTRO 4: gioco simbolico con le maschere degli animali create dai bambini e ripresa del gioco "Animali e ambienti".
- INCONTRO 5: gioco il m" Domino degli animali" e la "Tombola dei piccoli" per sviluppare della memorizzazione , l'educazione di relazioni.
- INCONTRO 6: gioco "Suoni e rumori" a squadre per lo sviluppo del ragionamento, l'educazione di relazioni e per imparare a collaborare con gli altri per raggiungere uno stesso scopo.
- INCONTRO 7: "Ritratti dal mondo" per lo sviluppo di educazioni spaziali, della creatività e del valore della differenza. E lettura del libro " StellaLuna" di J. Cannon. Verbalizzazione della storia.
- INCONTRO 8: gioco "Che faccia ha?" per lo sviluppo delle conoscenze, l'educazione di relazioni spaziali e della capacità critica. La variante del gioco a punti è stata messa in atto per lo sviluppo
- della memoria. Gioco "Simmetrie" per lo sviluppo della capacità di astrazione, ragionamento spaziale.



- INCONTRO 9: dopo aver assistito al teatro delle ombre (realizzato dall'insegnante) i bambini hanno giocato con "gioco delle ombre" e realizzato un disegno riprendendo i personaggi del teatro. Eduzione di relazioni. Gioco "Forme e colori" per lo sviluppo delle conoscenze,ragionamento e capacità critica.
- INCONTRO 10: L'insegnante ha costruito un gioco dell'oca, le quali prove erano il gioco "ordina per grandezze " e alcuni giochi del CD "Timmy" in dotazione con il Kit. In particolare sono stati proposti: "trova le forme nascoste", "piccolo, grande , medio" , "trenini di figure" .
- INCONTRO 11: gioco "I miei vestiti" per sviluppare la capacità critica e di ordinamento.
- INCONTRO 12: gioco "Personaggi e mestieri" per lo sviluppo delle conoscenze, l'eduazione di relazioni e il ragionamento.
- INCONTRO 13: Attività sui mestieri, a ogni bambino viene chiesto di cercare sui alcuni giornali i mestieri per sviluppare il ragionamento e il pensiero critico.
- INCONTRO 14: gioco "Scatola misteriosa" per lo sviluppo della comprensione, verbalizzazione, ragionamento, metacognizione, conoscenze linguistiche e per l'eduazione di relazioni.
- INCONTRO 15: gioco "cerca l'intruso" e il gioco "Realtà o fantasia?" per lo sviluppo della capacità critica;
- INCONTRO 16:gioco "Prima e dopo" per lo sviluppo delle capacità di ordinamento, ragionamento e, quindi, del pensiero astratto e divergente. Gioco "ordina per sequenze" il quale stimola l'eduazione di relazioni.
- INCONTRO 17: Lettura della storia "Gaia e la pietra di fuoco" e mettere in sequenza le immagini della storia. Inventare un nuovo finale.
- INCONTRO 18: gioco "Cosa c'è di strano?" per sviluppare la capacità critica.



- INCONTRO 19: "Adesso racconto io" per lo sviluppo della creatività e delle competenze narrative.
- INCONTRO 20: gioco "Riconosci l'espressione" per sviluppare la conoscenza delle emozioni e le relative espressioni facciali e per sviluppare il ragionamento e l'educazione di relazioni.
- INCONTRO 21: ai bambini è stato fatto ascoltare un brano tratto dal "carnevale degli animali" ed è stato chiesto loro di disegnare l'emozione, la sensazione che hanno provato durante l'ascolto del brano. Sviluppo della creatività e conoscenza e presa coscienza delle proprie emozioni.
- INCONTRO 22: attività che ha coinvolto i bambini di 4 anni della sezione F. Vedi ALLEGATO 1
- INCONTRO 23: gioco "Mongolfiere e scivoli" per l'enumerazione e conteggio.



- INCONTRO 24: gioco "Inizio a contare" per sviluppare la capacità di associare la quantità al simbolo numerico.



- INCONTRO 25: caccia al tesoro fotografica , per ritrovare la navicella di Fenix. Questa attività ha permesso lo sviluppo del ragionamento e della capacità critica.



Durante gli incontri 15, 16, 17, 18, 21, 23 sono stati proposti al gruppo di bambini di cinque anni alcune giochi di alfabetizzazione in particolare:

- FASE FONETICA: "Radio con le pile scariche"; "Quale dei quattro?" per il riconoscimento delle parole a partire dalle sillabe.
- FASE FONOLOGICA: " E' arrivato un treno carico di..." per il riconoscimento delle parole che iniziano con vocale.
- FASE DI ASSOCIAZIONE GRAFEMA-FONEMA: "Puzzle di vocali" per la conoscenza dei grafemi corrispondenti ai suoni delle vocali.

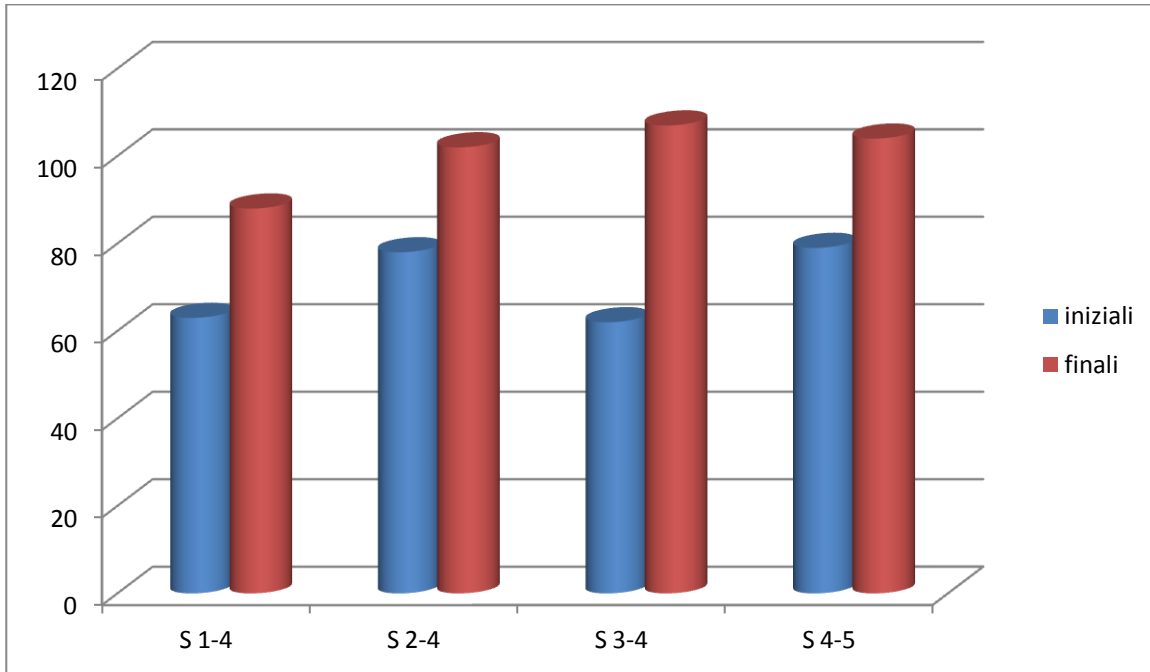
### Conclusioni

I risultati ottenuti sono stati molto positivi , infatti tutti i bambini del gruppo sperimentale sono migliorati in tutti gli item analizzati dai test. Inoltre osservando sistematicamente i bambini trovo che abbiamo sviluppato anche competenze sociali di cooperazione. Alcuni hanno preso coscienza di sé e delle proprie capacità, inibendo gli atteggiamenti di insicurezza che presentavano all'inizio del percorso.

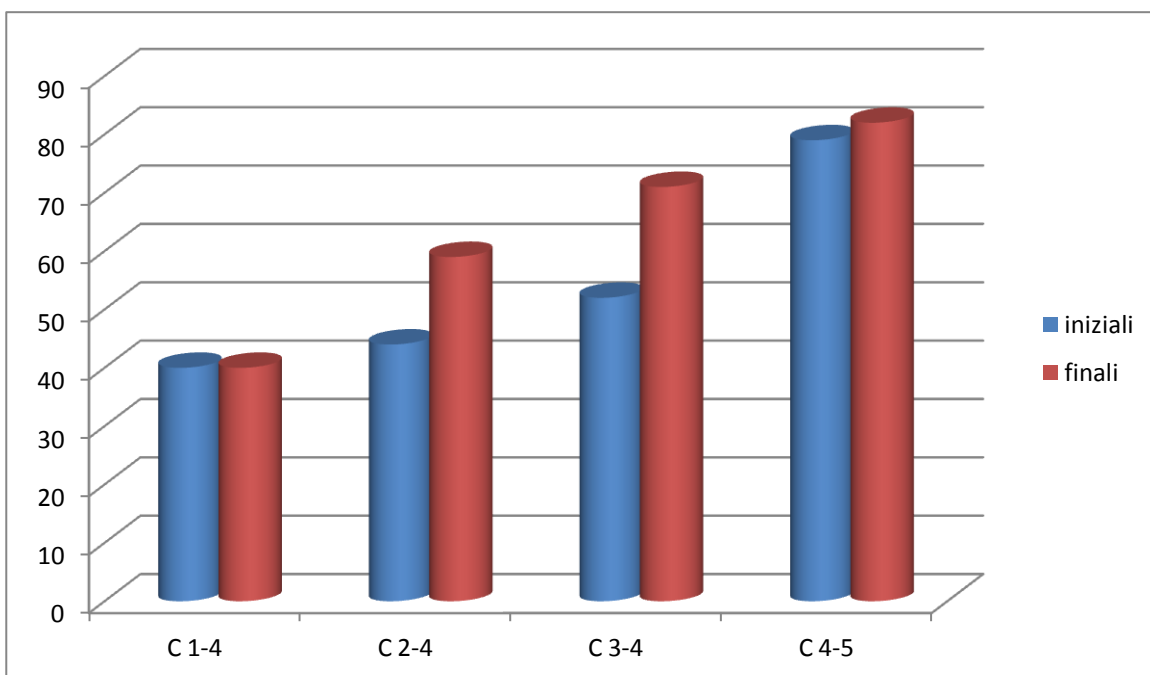


Di seguito una tabella riassuntiva dei risultati ottenuti dal gruppo di controllo e da quello sperimentale.

### GRUPPO SPERIMENTALE



### GRUPPO DI CONTROLLO



Infine vorrei concludere con una frase che credo racchiuda i principi del Progetto Fenix e che trovo sia migliorare di qualsiasi altro commento che io possa fare per descrivere ciò che mi ha lasciato il progetto e ciò che ho appreso.

*"Ogni studente suona il suo strumento, non c'è niente da fare. La cosa difficile è conoscere bene i nostri musicisti e trovare l'armonia. [...]E se hai ereditato il piccolo triangolo che sa fare solo tin tin, o lo scacciapensieri che fa soltanto bloing bloing, la cosa importante è che lo facciano al momento giusto, il meglio possibile, che diventino un ottimo triangolo, un impeccabile scacciapensieri, e che siano fieri della qualità che il loro contributo conferisce all'insieme. Siccome il piacere dell'armonia li fa progredire tutti, alla fine anche il piccolo triangolo conoscerà la musica, forse non in maniera brillante come il primo violino, ma conoscerà la stessa musica"... "Il problema è che vogliono farci credere che al mondo continuo solo i primi violini"*

"Diario di scuola" di Pennac





## ALLEGATO 1

DESTINATARI	<p>I bambini di 4 anni della sezione F della scuola dell'infanzia di via Garessio (istituto comprensivo Vittorino da Feltre).</p> <p>I bambini sono 10, nessuno certificato. Tre di questi fanno parte del progetto Fenix.</p> <p>Sei bambini appartengono ad alte culture. Inoltre una bambina frequenta questo istituto dall'inizio di questo anno.</p>
COMPETENZADISCIPLINARE/ CAMPO D'ESPERIENZA ATTESA	<p>Competenze europee</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenza matematica: abilità di sviluppare e applicare semplici elementi del pensiero matematico.</li> <li>- Imparare a imparare: capacità di perseverare nell'apprendimento e saper gestire le informazioni sia individualmente che in gruppo.</li> <li>- Consapevolezza e espressione culturale: capacità di esprimere creativamente le proprie idee, utilizzando varietà di mezzi di comunicazione, quale le arti dello spettacolo.</li> </ul> <p>La conoscenza del mondo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contare, misurare, ordinare, raggruppare, valutare, confrontare.</li> </ul> <p>Il corpo e il movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.</li> </ul>
SITUAZIONE PROBLEMA	Ogni animale deve ritrovare la propria famiglia.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo di capacità di edurre relazioni di appartenenza</li> <li>- Sviluppo di schemi motori</li> </ul>
PREREQUISITI (riferiti agli obiettivi di apprendimento)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce gli animali, i rispettivi versi</li> <li>- Conosce e sa contare fino a 5</li> <li>- Padroneggia schemi motori di base</li> <li>- Rispetta le regole</li> </ul>
STRUTTURA	<p>TEMPI: 1 h</p> <p>SPAZIO: palestra</p> <p>ARGOMENTO: Gli animali</p> <p>METODOLOGIA: gioco di gruppo</p> <p>DESCRIZIONE: l'attività proposta prende spunto dal gioco cartaceo della valigetta Fenix "Qual è la tua mamma".</p> <p>A ogni bambino verrà assegnato un animale e verrà detto loro se sono la mamma, il papà o il cucciolo. Al via i bambini dovranno imitare l'andatura e il verso dell'animale assegnatogli. Lo scopo del gioco è quello di trovare i componenti della propria famiglia e portarli in uno dei vagoni del trenino che porta allo zoo. In questi vagoni( realizzati con i cerchi) saranno scritti un numero da 1 a 5. Questo numero indica quanti bambini possono entrare dentro al vagone . Sarà compito di ogni famiglia trovare un cerchio dentro cui può entrare tutto il gruppo.</p> <p>Il gioco può essere effettuato in due fasi: la prima in cui viene richiesto ai bambini di trovare la propria famiglia; la seconda in cui viene chiesto ai gruppi di trovare il proprio cerchio.</p>
MODALITÀ DI CONTROLLO DELL'APPRENDIMENTO E STRUMENTI DI VALUTAZIONE/ AUTOVALUTAZIONE	<p>La valutazione avverrà in itinere, attraverso l'osservazione dei bambini durante l'attività ludica.</p> <p>In fine è previsto un momento di autovalutazione in cui l'insegnante predisporrà un cartellone con raffigurate tre strade che portano alla medesima casetta. Ai bambini verrà consegnata la sagoma di un bambino che potranno colorare in modo tale da identificarsi in questa sagoma. A turno verrà chiesto ai bambini di incollare sul cartellone la propria sagoma in corrispondenza della strada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Strada tortuosa con rocce e ostacoli</u>: non sono riuscito a trovare i</li> </ul>

miei compagni e la mia casa.

- Strada tortuosa senza ostacoli: ho impiegato un po' di tempo a trovare i miei compagni ma nonostante ciò ho raggiunto la mia casa con l'aiuto degli altri.

- Strada dritta: ho trovato i miei compagni e la mia casa.