

Università degli Studi di Torino
Facoltà di Scienze della Formazione Primaria
ANNO ACCADEMICO 2015-2016

Gravina Federica
Matricola 768941

**RELAZIONE FINALE:
IL PROGETTO FENIX
GIOCO E POTENZIAMENTO COGNITIVO**



INFORMAZIONI SUL PROGETTO FENIX

Il Progetto Fenix è un programma di insegnamento che si propone di incrementare la motivazione e di stimolare cognitivamente bambini con difficoltà di apprendimento, finalizzato a favorire la riuscita degli stessi nei primi livelli scolastici.

Tale progetto mira a contrastare l'effetto dei fattori che sono alla base delle difficoltà dei bambini, derivanti soprattutto da deprivazione socio-ambientale.

Il programma intende promuovere la readiness scolastica nella scuola dell'infanzia e le competenze linguistiche, logiche e matematiche nella scuola primaria e all'inizio della secondaria, attraverso software didattici e materiali concreti, utilizzando un approccio didattico di tipo ludico.

Il progetto è composto da 30 incontri da 90 minuti, e mire a potenziare i processi cognitivi dei bambini, classificati secondo il modello Guilford, Anderson e Krathwohl: memorizzare, comprendere, ragionare, creare e criticare.

La progettazione prevede l'individuazione di due gruppi: un gruppo di controllo e un gruppo sperimentale. I due gruppi devono essere uguali per età e per difficoltà di apprendimento, al fine di poter paragonare i risultati.

Prima di iniziare gli incontri i bambini del gruppo sperimentale e quelli del gruppo di controllo devono essere sottoposti a prove iniziali, per valutare il livello di partenza di ogni bambino e le loro carenze.

Successivamente i bambini del gruppo sperimentale partecipano ai 30 incontri in cui, attraverso giochi concreti e software didattici, verranno stimolati al potenziamento dei loro processi cognitivi.

Al termine degli incontri vengono proposte ad entrambi i gruppi delle prove finali per valutare e confrontare i risultati.

SPERIMENTAZIONE

Il progetto è stato proposto nella scuola primaria Vittorino da Feltre, nella classe 1°C.

Le prove iniziali sono state sottoposte a dicembre e gli incontri hanno avuto inizio a gennaio e si sono conclusi nel mese di maggio.

Il gruppo sperimentale è formato da cinque bambini della classe 1°C, individuati dalle insegnanti a causa delle loro difficoltà di apprendimento, di attenzione, difficoltà nel problem solving e nell'autoregolazione.

Il gruppo di controllo è formato da 5 bambini della classe 1°A, individuati dalle insegnanti per le medesime difficoltà.

Le prove iniziali consistevano in una prova di matematica e una di italiano composta da diversi esercizi che miravano alla valutazione delle conoscenze e dei processi di comprensione, memorizzazione, ragionamento, critica e creatività.

PROGETTAZIONE

A noi tirocinanti è stata fornita dall'università una progettazione generale dei 30 incontri e tutto il materiale necessario per attuare tale progettazione: tabelloni, carte da gioco, tessere, gettoni e un cd contenente software didattici.

Sin da subito è risultato necessario rivedere completamente la progettazione, adattandola alle caratteristiche dei bambini che ci sono stati assegnati per il progetto.

Sin dall'inizio ho compreso l'importanza di rendere la progettazione di ogni singolo incontro individualizzata e personalizzata, creata sulla base dei singoli bambini e delle modalità relazionali create all'interno del gruppo.

Compresi gli interessi, le capacità, le curiosità e le difficoltà dei bambini, si è rivelato tutto più semplice.

L'aspetto della relazione si è rivelato uno degli aspetti fondamentali di tutto il percorso: ho compreso davvero quanto fosse essenziale creare una relazione di stima, amicizia, accettazione e tolleranza tra i bambini. Trattandosi di bambini con difficoltà di apprendimento, spesso nel gruppo di lavoro Fenix si trovano di fronte all'evidenza della loro difficoltà, per questo un clima e una relazione serena è alla base di tutto il processo, affinché si sentano liberi di sbagliare e tolleranti ad accettare i tempi e gli errori dei compagni.

Il basare la progettazione sul gioco si è rivelato molto efficace e ha reso il processo di apprendimento divertente e stimolante.

La progettazione è stata dunque fondamentale e ha richiesto molta sensibilità, creatività, capacità di adattamento, flessibilità, capacità di gestire l'imprevisto e talvolta di improvvisare completamente.

AZIONE

I cinque bambini con cui ho avuto modo di lavorare si sono presentati come bambini curiosi ed entusiasti delle attività e dei giochi proposti, dimostrando un buono spirito di adattamento alle situazioni proposte. Insieme, oltre ad effettuare i giochi e le attività previsti dalla programmazione, abbiamo dovuto affrontare e gestire le loro difficoltà relazionali e alcuni aspetti del loro carattere, giungendo a risultati davvero positivi.

Gli incontri hanno avuto luogo nella sala computer della scuola: talvolta questo ha comportato delle difficoltà in quanto si tratta di un luogo utilizzato da molti bambini e dalle loro insegnanti di sostegno in quasi tutte le ore della mattinata, e questo ha reso l'ambiente talvolta ricco di stimoli ed elementi di distrazione.

In ogni incontro era previsto un gioco cartaceo da svolgere in gruppo e due giochi al computer, uno di matematica e uno per sviluppare i processi cognitivi.

Inoltre, al termine dell'incontro, era previsto un momento in cui io leggevo loro una storia e insieme ne discutevamo, raccontavamo, creavamo, disegnavamo.

La sequenzialità delle attività ha assunto un carattere flessibile, adeguandosi alle esigenze dei bambini e delle diverse situazioni.

Per creare un gruppo compatto e coeso, capace di collaborare, ho deciso di creare con i bambini un "librone di gruppo", una sorta di portfolio di gruppo che racchiudesse tutti i nostri lavori, le nostre foto, i pensieri di ognuno, le prime letterine scritte, i disegni di ogni storia letta insieme e che stimolasse i bambini a cooperare per realizzare ad ogni incontro una o due pagine del nostro librone che soddisfacessero tutti.

Inoltre al termine del percorso ogni bambino ha ricevuto una copia del nostro librone, in modo che possa costituire per loro un ricordo dell'esperienza e dei suoi momenti più divertenti e significativi.



VALUTAZIONE

La valutazione è avvenuta in itinere attraverso la risoluzione dei giochi ma soprattutto ho cercato di stimolare il più possibile l'autovalutazione dei bambini.

Ho tenuto un diario di bordo per annotare avvenimenti, episodi, miglioramenti, difficoltà, idee fornitemi dai bambini e per avere un quadro chiaro dell'andamento della progettazione.

Dopo un certo numero di incontri proponevo un'attività o un gioco per stabilire le competenze apprese e il livello raggiunto dai bambini.

La valutazione finale è stata resa possibile dalle prove finali, realizzata con entrambi i gruppi, e quella mi ha davvero dimostrato quanto questo percorso sia stato utile per i bambini e quanto siano migliorati rispetto al gruppo di controllo.

I risultati ottenuti dal gruppo sperimentale sono stati infatti molto positivi e hanno evidenziato che tutti i bambini sono migliorati in tutti gli item analizzati dai test.

E non solo è migliorato il loro rendimento scolastico, ma migliori sono anche la loro percezione di sé, la loro autostima, la loro autonomia e le loro capacità cooperative.

Tali miglioramenti sono stati visibili non solo nel nostro piccolo gruppo, ma anche all'interno della classe: insieme ai bambini del progetto Fenix abbiamo creato due lezioni da proporre ai compagni ed entrambe hanno dato esiti sorprendenti. I bambini del gruppo sperimentali sono stati capaci di organizzare insieme a me le linee fondamentali della lezione ma anche gestire in autonomia la divisione dei ruoli e delle parti da raccontare o spiegare, assumersi il ruolo di "capogruppo" all'interno dei gruppi creati in classe, guidando i compagni ed essendo realmente protagonisti attivi dell'azione.

CONCLUSIONE

Ciò che posso affermare è che il progetto Fenix è davvero un buon progetto, a patto che venga attuato da persone che riescano credere nei bambini che gli vengono assegnati ma soprattutto nel loro ruolo di "tutor" del gruppo, dimostrando passione ed entusiasmo.

Il progetto richiede che colui che lo compie sia in grado di mettersi in gioco, mettersi alla prova, mettersi in discussione. Richiede una buona capacità di analisi delle esperienze vissute per comprendere quali atteggiamenti, parole o attività hanno funzionato e quali invece devono essere modificate o eliminate.

Si tratta di un lavoro costante che deve essere effettuato con passione, consapevolezza, fiducia in sé e nelle possibilità dei bambini, creatività ed estrema flessibilità.

Ho capito davvero che la buona riuscita del progetto dipende da tantissimi fattori e per questo bisogna cercare di prestare attenzione a tutti.

Io penso di essere cresciuta molto grazie a tale progetto, grazie ai bambini e grazie al meraviglioso rapporto creato con le insegnanti accoglienti, che ha reso il tutto così efficace ed emozionante.

Le insegnanti che mi hanno accolto hanno creduto insieme a me nel progetto, mi hanno dato fiducia totale, mi hanno ascoltato, dato consigli e mi hanno accolto come una collega, dando molta importanza alla mia figura.

Sono molto soddisfatta del percorso svolto soprattutto perché ha portato a miglioramenti tanto evidenti sia nei bambini che in me: sicuramente è stato decisivo per la mia formazione e contribuirà a rendermi un'insegnante migliore.

