

PROPOSTA DI PROGETTO  
O ATTIVITA'  
EDUCATIVA/FORMATIVA



INFORMAZIONI SUL PROPONENTE

Nome/Ragione sociale	<b>AVIS COMUNALE PIOMBINO</b>
Indirizzo/sede legale	<b>VIA DELLA REPUBBLICA, 48 57025, PIOMBINO (LI)</b>
Telefono	<b>0565/222751</b>
E-mail	<b>piombino.comunale@avis.it</b>
Sito	<b>avispiombino.it</b>
Codice fiscale	<b>81001950492</b>

<b>NOME DEL PROGETTO</b>	<b>EducAvis: non si gioca con la salute!</b>
<b>TIPOLOGIA</b>	Incontri e laboratori per bambini tra i 9 e i 10 anni

<b>Finalità generale</b>	Sviluppo della consapevolezza sull'importanza della donazione e della solidarietà.
<b>Obiettivi formativi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Acquisizione di conoscenze di base sui temi trattati (apparato circolatorio, sangue, compatibilità dei gruppi sanguigni).</li><li>– Capacità di cooperazione ai fini di portare a termine le attività proposte.</li><li>– Promozione della socializzazione.</li></ul>
<b>Attività previste</b>	Il progetto si struttura in un unico incontro per classe, le cui attività sono specificate nell'allegato.
<b>Tempi</b>	L'incontro ha una durata prevista di un'ora e mezzo. Il periodo di attuazione del progetto verrà concordato con i docenti, in base alle esigenze specifiche della scuola.
<b>Metodologia</b>	Breve lezione frontale con slide (utilizzo della LIM dove presente), seguita da un gioco educativo, che permetterà ai bambini di interagire e lavorare attivamente sia con gli operatori, che con i compagni.
<b>Mezzi e strumenti: strumentali, logistici, organizzativi</b>	Le lezioni verranno svolte in classe, purché attrezzata con computer e proiettore o LIM. Gli operatori si serviranno inoltre di cartelloni e altro materiale di cancelleria.

RISORSE UMANE

<b>Figure coinvolte</b>	Volontari dell'associazione, volontari del Servizio Civile Nazionale e Regionale formati da Avis Regionale.
-------------------------	---

DATA \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_

# Allegato: Scheda delle attività didattiche

Scuola: Scuola elementare \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

<b>Prerequisiti</b>	Non sono necessarie particolari conoscenze o competenze per lo svolgimento delle attività. In caso la classe conosca già in parte gli argomenti trattati, l'incontro avrà l'obiettivo di ampliare le conoscenze sull'argomento e fissare gli argomenti attraverso le attività proposte.
---------------------	--

## ATTIVITA' 1: Lezione introduttiva con slide

<b>Conoscenze e/o abilità acquisite dall'alunno mediante l'attività</b>	Ampliamento delle conoscenze teoriche che riguardano il sistema circolatorio, la donazione e la storia dell'Avis.
<b>Metodologia</b>	Lezione frontale con slide, utilizzo della LIM se presente.
<b>Obiettivi dell'attività</b>	Dare delle conoscenze di base su sistema circolatorio, donazione e storia dell'Avis.

Durata totale dell'attività: 15 minuti

## ATTIVITA' 2: Memory sulla solidarietà

<b>Conoscenze e/o abilità acquisite dall'alunno mediante l'attività</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ampliamento del vocabolario legato al concetto di solidarietà</li><li>- Capacità di lavorare in gruppo in modo ordinato, senza prevaricare gli altri</li><li>- Capacità di esporre concetti in modo chiaro</li></ul>
<b>Metodologia</b>	Si utilizza la forma del gioco per familiarizzare con alcune parole che possono definire la solidarietà. Le attività verranno modificate e personalizzate sulle esigenze della classe.
<b>Obiettivi dell'attività</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Familiarizzare con le parole che possono aiutare i bambini a definire cos'è la solidarietà.</li><li>- Far partecipare ciascun bambino all'attività.</li><li>- Dare modo a ciascun partecipante di esprimere la propria opinione.</li></ul>
<b>Strumenti e materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tessere del gioco Memory in numero sufficiente per tutti i bambini, in quanto ogni bambino deve avere una coppia di tessere alla fine dell'attività.</li><li>- Un cartellone su cui sono disegnati i riquadri entro cui incollare le tessere (scrivere in alto un titolo dell'attività).</li><li>- Colla</li><li>- Pennarelli</li><li>- Scotch</li><li>- Gadget Avis (uno per alunno)</li></ul>

## **FASI DI LAVORO**

### **FASE 1: Presentazione del gioco** (Tempo stimato: 2 minuti)

Vengono illustrate le regole del gioco Memory.

Viene comunicato che l'obiettivo del gioco è "giocare con le parole che possiamo usare per definire cos'è la solidarietà".

### **FASE 2: Preparazione del gioco** (Tempo stimato: 5 minuti)

Viene individuato un luogo adatto per svolgere l'attività e viene adattata la classe (spostati banchi e sedie, liberato uno spazio per terra).

Vengono sistemate le tessere in terra e i bambini formano un cerchio intorno alle tessere.

NB: Assicurarsi che il numero delle coppie di tessere sia uguale a quello dei bambini.

### **FASE 3: Inizio del gioco** (Tempo stimato: 30 minuti)

A turno in senso orario (a partire da un bambino scelto dall'operatore/trice) ogni bambino ruota due tessere dando modo a tutti di vedere di quali carte si tratta. Se le carte sono diverse il bambino rigira le carte ed è il turno di un altro partecipante. Altrimenti il bambino prende le due carte e esce dal cerchio.

NB: E' importante che il bambino esca dal cerchio cosicché ognuno abbia una coppia di carte a fine fase di lavoro. Si continua fino a che ogni bambino ha una coppia di tessere.

### **FASE 4: Conclusione** (Tempo stimato: 20 minuti)

Viene risistemata la classe e i bambini riprendono posto al proprio banco.

A turno ogni partecipante spiega a voce alta perché la parola della propria tessera riguarda la solidarietà, invitati a portare la propria esperienza.

### **FASE 5: Creazione del cartellone** (Tempo stimato: 15 minuti)

Ogni bambino attacca su un cartellone precedentemente preparato una tessera e consegna l'altra tessera all'operatore/trice.

Il cartellone viene affisso in classe dall'insegnante o dall'operatore/trice.

### **FASE 6: Consegna gadget** (Tempo stimato: 3 minuti)

Viene consegnato ad ognuno un gadget Avis (es. appuntalapis), lasciandone alcuni all'insegnante per gli assenti.

**Durata totale dell'attività: 75 minuti**