

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

**DIDATTICA CAPOVOLTA  
ALLA SCUOLA PRIMARIA**

Unità di apprendimento  
per stimolare l'autonomia  
e la cooperazione

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson



## DESCRIZIONE

L'attività è ispirata all'albo illustrato *La sedia blu* di Claude Boujon (2011), che racconta come due amici utilizzino una sedia per giocare, trasformandola con la fantasia negli oggetti più diversi. La lettura viene videoregistrata e inviata agli alunni in anticipazione cognitiva, per poi **lavorare** in classe **sul riuso creativo di oggetti da buttare**. Viene poi realizzato un e-book con i disegni e le proposte degli alunni. Il lavoro è svolto a coppie per un approccio graduale al cooperative learning. L'attività è infatti pensata per essere proposta entro il primo quadrimestre, in una fase iniziale di avviamento al lavoro cooperativo, all'autovalutazione, all'utilizzo degli strumenti digitali.

## IDEA-CHIAVE

L'albo illustrato è uno strumento sicuramente adatto per i più piccoli, ma che può affascinare anche i più grandi. Nelle prime classi è comunque uno dei mezzi privilegiati per accostare anche emotivamente i bambini ai temi più diversi, partendo da storie coinvolgenti e immagini di qualità che le accompagnano. L'albo illustrato rappresenta l'«ispirazione», il momento del primo approccio con un determinato argomento, che deve catturare l'attenzione e stimolare la curiosità. **L'albo illustrato è un facilitatore di apprendimento** che coinvolge i diversi modi di imparare: chi preferisce ascoltare, chi ha bisogno di leggere, chi necessita del supporto delle figure, ecc. La lettura ad alta voce è molto importante, ma nel caso dell'albo diventa anche inclusiva.

### Discipline coinvolte

---

Italiano, educazione civica, arte e immagine, tecnologia e informatica.

### Prerequisiti

---

- Leggere e scrivere semplici messaggi e brevi testi.
- Utilizzare un link sulla classe virtuale per aprire risorse.

### Traguardi di competenza disciplinari (Indicazioni nazionali)

---

- *Italiano*: ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti.
- *Educazione civica*: conosce gli obiettivi dell'Agenda 2030 e la necessità di uno sviluppo eco-sostenibile, finalizzato alla salvaguardia dell'ambiente e all' oculato utilizzo delle risorse del pianeta. Conosce e mette in atto i comportamenti alla sua portata utili alla salvaguardia dell'ambiente.
- *Arte e immagine*: è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.
- *Tecnologia e informatica*: conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di osservarne le caratteristiche.

# IDEE IN GIOCO

## Conoscenze

- Conoscere l'importanza di esprimersi in ordine logico-cronologico.
- Conoscere la struttura di una storia (inizio – svolgimento – conclusione).
- Conoscere semplici messaggi relativi all'Obiettivo 12 della Agenda ONU 2030.
- Conoscere alcuni strumenti per disegnare e alcune tecniche di coloritura (matite colorate, pennarelli, pastelli, ecc.).
- Conoscere le caratteristiche di materiali e oggetti di uso frequente.
- Conoscere l'oggetto e-book e alcune funzioni di un applicativo per realizzarlo.
- Conoscere semplici strategie di ascolto attivo («Carte a T»)<sup>1</sup>.

## Abilità

- *Italiano*: comprendere semplici storie, anche in formato multimediale, individuarne il senso globale e le informazioni principali. Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti rispettando il turno e l'argomento.
- *Educazione civica*: accostarsi al riuso creativo dei materiali come atteggiamento ecosostenibile.
- *Arte e immagine*: osservare, comprendere e descrivere immagini e brevi filmati. Comunicare le proprie idee attraverso il disegno.
- *Tecnologia e informatica*: ipotizzare diversi usi anche creativi di oggetti familiari, in base a caratteristiche osservabili. Sperimentare con l'aiuto dell'insegnante alcune procedure per inserire contenuti in un e-book.
- *Abilità sociali*: ascoltare in modo attivo.

<sup>1</sup> Per tutte le occorrenze all'interno delle UdA si veda la struttura cooperativa 10 presentata nel primo capitolo.

## Competenze digitali (DigComp 2.1)

- (3.1) Sviluppare contenuti digitali con la guida dell'insegnante, cominciare a comprendere l'esistenza di diversi formati digitali e la possibilità di esprimersi attraverso di essi.

## Competenze trasversali (chiave)

- *Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*: ascoltare attivamente; collaborare nel gruppo, rispettando i ruoli, i turni e i tempi, aiutandosi a vicenda; mantenere nel gruppo atteggiamenti controllati, utilizzando toni pacati e rispettosi; partecipare nel gruppo, incoraggiandosi positivamente.
- *Competenza in materia di cittadinanza*: agire da cittadini responsabili e partecipare pienamente alla vita civica e sociale.
- *Competenza imprenditoriale*: lavorare in modalità collaborativa, condividendo compiti e obiettivi, per realizzare progetti che abbiano un valore per gli altri.

- *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*: impegnarsi a capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee in una serie di modi e contesti.

## Evidenze di apprendimento

- *Compito autentico (prodotto richiesto)*: proposte di utilizzo disegnate a coppie e raccolte in un e-book.
- *Altre evidenze*: disegni individuali sul quaderno durante l'anticipazione cognitiva; eventuali disegni, note scritte e altri elaborati intermedi individuali o di gruppo.

## Modalità di valutazione

- *Valutazione*: tramite strumenti per l'osservazione dei processi e la valutazione del compito a cura del docente.
- *Autovalutazione*: individuale, tramite checklist.

## Fase operativa: video sull'albo illustrato

### Tempi:

personalizzati, nell'arco di una settimana.

### Ambiente di apprendimento:

a casa, la classe virtuale.

### Metodologia:

flipped classroom (anticipazione cognitiva).

### Strumenti e materiali didattici:

- computer o tablet per l'insegnante;
- app prescelta per realizzare il video, se prodotto dall'insegnante;
- dispositivo personale per gli alunni;
- video con la lettura dell'albo illustrato *La sedia blu*, reperito in rete o realizzato dall'insegnante.



#### COSA FA IL DOCENTE

- Realizza un video con la lettura ad alta voce dell'albo proposto adeguato alle competenze della classe, scegliendo quindi una modalità che i bambini e le bambine conoscono (lettura animata o recitata, inquadratura o meno della propria figura, ecc.); oppure lo seleziona dopo accurata consultazione delle risorse presenti in rete.
- Condivide il video nella classe virtuale, accompagnandolo con indicazioni chiare e precise su come gli alunni debbano utilizzarlo: è richiesto a ciascuno di guardarlo attentamente anche più volte e di disegnare sul quaderno, come feedback della fruizione, l'azione che è piaciuta di più.

#### COSA FANNO GLI ALUNNI

- Guardano il video condiviso dall'insegnante tutte le volte che lo ritengono utile.
- Disegnano sul quaderno quanto indicato dall'insegnante.

## Fase operativa: riuso creativo di un oggetto

### Tempi:

una lezione di circa 30-40 minuti.

### Ambiente di apprendimento:

aula scolastica.

### Metodologia:

lezione partecipata, cooperative learning («Pensa-coppia-condividi»; si veda la struttura cooperativa 1 nel primo capitolo).

### Strumenti e materiali didattici:

- carta e matita;
- materiali dell'anticipazione cognitiva.

#### COSA FA IL DOCENTE

- Avvia con la classe una conversazione generale sulla storia e sui contenuti del video, per verificare la comprensione. Propone una riflessione su come sia possibile, durante il gioco, trasformare con la fantasia ogni oggetto in qualcos'altro, chiedendo di fare degli esempi.
- Forma le coppie e invita ciascuna coppia a scegliere un oggetto presente in aula, anche destinato ad essere buttato (ad esempio il contenitore della merenda).
- Propone un brainstorming cooperativo con la struttura «Pensa-coppia-condividi». Se in una delle fasi del brainstorming qualche alunno non ha idee, il docente lo tranquillizza suggerendo di confrontarsi nella coppia o in accordo con il proprio compagno di chiedere il supporto dell'insegnante.

#### COSA FANNO GLI ALUNNI

- Partecipano alla conversazione avviata dal docente.
- Formano le coppie come indicato dall'insegnante e scelgono un oggetto che si trova in aula.
- Partecipano al brainstorming di coppia secondo le indicazioni:
  - *pensa* (3 minuti): individualmente, ciascuno pensa a tre possibili riusi dell'oggetto scelto e annota le parole-chiave su carta (il quaderno va benissimo, se inteso come strumento di lavoro);
  - *coppia* (5 minuti): i due membri si confrontano e scelgono cinque proposte che soddisfino entrambi. Possono scegliere tra le idee individuali o trovarne di nuove insieme, poi le annotano sul quaderno;
  - *condividi* (2 minuti a coppia): ogni coppia condivide rapidamente con la classe e con l'insegnante le proprie idee, anche mostrandone l'utilizzo creativo se possibile.

## Fase operativa: realizzazione di un e-book

### Tempi:

una lezione di circa un'ora.

### Ambiente di apprendimento:

aula scolastica o altro spazio laboratoriale.

### Metodologia:

lezione partecipata, didattica laboratoriale.

### Strumenti e materiali didattici:

- applicazione per realizzare e-book, computer, fotocamera o scanner, proiettore o schermo multimediale, eventuali dispositivi digitali;
- disegni realizzati nella fase precedente.

#### COSA FA IL DOCENTE

- Prima della lezione, fotografa o scannerizza i disegni prodotti in coppia nella fase precedente e li archivia online o sul computer di classe (oppure, se c'è la disponibilità di dispositivi digitali, fa scattare le foto agli alunni).
- Durante la lezione condivide sullo schermo di classe l'applicazione e mostra i passaggi per la realizzazione dell'e-book, coinvolgendo gli alunni nella scelta dell'aspetto dell'elaborato (template, impaginazione, colori, ecc.), magari attraverso un rapido brainstorming. Questo momento non deve occupare un tempo molto lungo, per non rischiare di perdere l'attenzione dei bambini e delle bambine, ma è importante per coinvolgerli in tutte le fasi di lavoro.
- Se il docente lo ritiene opportuno, può far provare agli alunni a eseguire qualche passaggio in coppia, con il proprio supporto, sul computer di classe.
- Una volta che gli e-book sono stati realizzati, li pubblica sul sito della scuola o su altri canali istituzionali, oppure li condivide con le famiglie sulla piattaforma scolastica.

#### COSA FANNO GLI ALUNNI

- Seguono la dimostrazione dell'insegnante sulla costruzione dell'e-book, partecipando alle scelte esecutive.
- Se il docente lo richiede, in coppia provano a eseguire qualche semplice passaggio sul computer di classe, supportandosi a vicenda.
- Possono visualizzare il prodotto finito sul sito della scuola o su altri siti, per vedere il proprio progetto realizzato e visibile a tutti.