

Prime mappe

Laboratorio didattico per costruire
schemi e mappe mentali

Scuola primaria
prima, seconda e terza classe

Beatrice Pontalti e Francesco Zambotti

MATERIALI
DIDATTICA



IL LIBRO

PRIME MAPPE

Quando iniziare a proporre le prime mappe agli alunni della scuola primaria? A che età e come? Che differenza c'è fra mappe mentali e concettuali?

Il libro PRIME MAPPE propone un ricco percorso laboratoriale per i bambini dei primi 3 anni della scuola primaria, che ha come obiettivo quello di potenziare le strategie logico-visive, allenare in alcune operazioni mentali significative e avviare alla costruzione autonoma delle prime mappe mentali.

160 attività didattiche da svolgere per lo più in modalità cooperativa e di gruppo.

Con il progressivo consolidamento delle abilità cognitive a partire dai prerequisiti logici, gli alunni impareranno a comprendere e a saper utilizzare con facilità gli elementi costitutivi delle mappe, fino ad arrivare a produrre e a utilizzare efficacemente schemi e mappe cognitive via via più articolati.

I 10 capitoli del volume sono organizzati in 3 sezioni:

- «Prima delle mappe: prerequisiti»: per consolidare i prerequisiti logici e imparare a costruire schemi secondo i principali concetti topologici
- «Verso le mappe: elementi e azioni»: per apprendere gli elementi costitutivi delle mappe mentali (nodo, freccia, collegamento, direzionalità di una relazione)
- «Mappe in azione: prime mappe mentali»: per formalizzare la costruzione di diverse tipologie di mappe mentali e riflettere sulle personali strategie di realizzazione.

Rivolto agli insegnanti della scuola primaria, il volume contiene anche un'Appendice con materiali ritagliabili da utilizzare in classe.

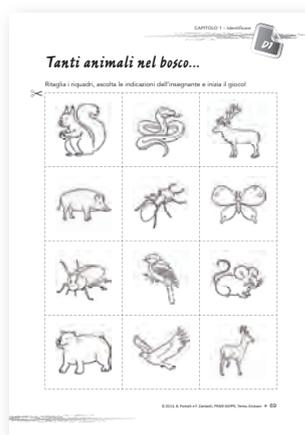
GLI AUTORI

BEATRICE PONTALTI

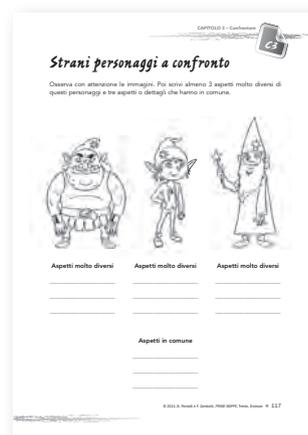
Insegnante di sostegno specializzata, lavora nella scuola primaria da trent'anni. Conduce corsi di formazione e aggiornamento per insegnanti e assistenti educatori. Ha partecipato a numerosi progetti in ambito scolastico, a sperimentazioni gestite dall'IPRASE Trentino e a progetti di ricerca in collaborazione con l'Università di Trento e con la Libera Università di Bolzano.

FRANCESCO ZAMBOTTI

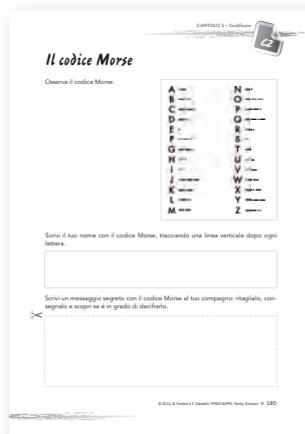
Dottore di Ricerca in Pedagogia e Didattica, è collaboratore scientifico presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bolzano. Svolge ricerca nel campo delle Tecnologie Educative e della Didattica Speciale, in particolare rispetto ai Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Per il Centro Studi Erickson è autore e tutor dei corsi di formazione online e in presenza sull'uso delle LIM.



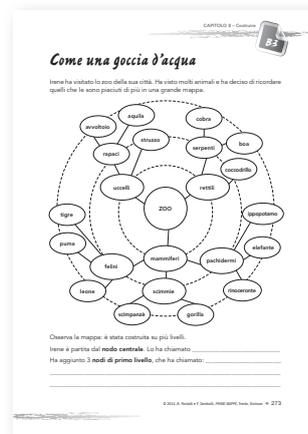
Quanti simpatici animali ci sono nel bosco!



Che strani personaggi... Confrontiamoli!



Giochiamo con il codice Morse?



Facciamo una mappa degli animali dello zoo?

€ 18,50

ISBN 978-88-590-0645-9



9 788859 006459

www.erickson.it

Indice

- 7** Introduzione
- 19** SEZIONE 1 – Prima delle mappe: prerequisiti
 - Attività didattiche
 - 53** CAP. 1 Identificare
 - 77** CAP. 2 Mettere in relazione
 - 101** CAP. 3 Confrontare
 - 125** CAP. 4 Classificare
- 147** SEZIONE 2 – Verso le mappe: elementi e azioni
 - Attività didattiche
 - 173** CAP. 5 Codificare
 - 193** CAP. 6 Disporre nello spazio
 - 217** CAP. 7 Raccogliere informazioni
- 237** SEZIONE 3 – Mappe in azione: prime mappe mentali
 - Attività didattiche
 - 263** CAP. 8 Costruire
 - 287** CAP. 9 Analizzare
 - 313** CAP. 10 Riflettere
- 335** APPENDICE – Materiali operativi da ritagliare

Introduzione

Domande chiave per riflettere sull'uso di schemi e mappe mentali nella didattica

Perché *PRIME MAPPE*?

Il percorso laboratoriale ha come obiettivo il progressivo consolidamento delle abilità cognitive che, a partire dai prerequisiti logici, portano gli alunni a comprendere e saper utilizzare gli elementi costitutivi delle mappe, fino ad arrivare alla costruzione autonoma delle prime mappe mentali.

È pertanto un laboratorio pensato per le classi a inizio ciclo della scuola primaria (sostanzialmente dalla prima alla terza classe), quando non vengono ancora utilizzate le mappe per la didattica in modo sistematico.

Molto frequentemente, infatti, parlando con insegnanti della scuola primaria, ci sentiamo rivolgere questa domanda: «Quando è possibile proporre le prime mappe agli alunni? A che età e come?».

L'idea di *PRIME MAPPE* nasce proprio per rispondere a questa richiesta, fondando il lavoro non tanto sull'età anagrafica degli alunni, quanto sulle competenze logiche e visive che i bambini devono sviluppare nel corso degli anni per poter efficacemente produrre e utilizzare schemi e mappe cognitive. Non c'è un'età anagrafica stabilita in cui partire, ma è necessario che i bambini sviluppino coerentemente il pensiero logico e le strategie logico-visive che sottendono la creazione di schemi e mappe efficaci, fin dai primissimi anni della scuola primaria (e per quanto riguarda i prerequisiti, anche nella scuola dell'infanzia).

L'uso didattico e la complessità stessa delle mappe viene spesso sottovalutata; si dà per scontato che tutti gli alunni siano in grado di comprendere uno schema o una mappa mentale, così come si pensa che sia semplice produrne di significative. Allo stesso modo si pensa che una mappa sia sempre facilitante. Purtroppo non è così.

Nel corso dei primi anni della scuola primaria si investono giustamente molte energie cognitive nella formalizzazione dei processi di letto-scrittura, nelle abilità metafonologiche, ortografiche, lessicali e di comprensione del testo, ma allo stesso tempo spesso non si riservano le medesime attenzioni allo sviluppo delle strategie logico-visive, che stanno alla base delle mappe. Da un giorno all'altro vengono presentate le prime mappe e si pensa che queste siano didatticamente efficaci, generando spesso fallimenti.

L'uso didattico efficace degli schemi, e ancor più delle mappe deve basarsi su un lavoro che parte molto prima della presentazione e costruzione della prima

Identificare

Finalità del capitolo: le sedici attività didattiche che compongono il capitolo hanno la finalità di permettere al singolo alunno e al gruppo classe di esercitarsi a *identificare un elemento o più elementi a partire da diversi stimoli sensoriali e cognitivi*. L'identificazione di un dettaglio, la capacità di prestare attenzione selettiva a uno stimolo, così come la capacità di identificare dati utili all'interno di un breve testo sono prerequisiti di base per lo sviluppo della logica e della logica-visiva in particolare.

Nelle sedici attività agli alunni verrà richiesto di identificare dettagli grafici, sonori, anche per quanto riguarda la composizione dei suoni delle parole (competenza metafonologica), e di movimenti corporei, ma anche identificare dati importanti nel testo scritto.

La complessità delle attività didattiche è crescente nelle quattro sottosezioni proposte e presentano livelli di difficoltà appropriati dalla prima fino alla terza classe.

QUADRO SINOTTICO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE DEL CAPITOLO

Schede operative		Tipologia			
		INDIVIDUALE	COPPIA	PICCOLO GRUPPO	GRANDE GRUPPO
A1	Cosa è nascosto qui?	X	X		
A2	Zum... pa pa!			X	X
A3	Chi cerca... trova!	X			
A4	Che cosa compri?	X			
B1	Ricostruiamo i puzzle	X			
B2	Cosa c'è scritto?	X	X		
B3	A chi appartiene? Pronti... via!	X	X		
B4	Questo l'ho fatto io! Indovina cos'è...	X			
C1	Questa è la storia di...		X	X	
C2	Catene di suoni	X			

Schede operative		Tipologia			
		INDIVIDUALE	COPPIA	PICCOLO GRUPPO	GRANDE GRUPPO
C3	Identikit		X		X
C4	Come ti vesti oggi?	X			
D1	Tanti animali nel bosco...				X
D2	Indovinelli			X	X
D3	Quanti problemi!		X	X	
D4	Indovina chi è: disegnatori all'opera			X	X

Descrizione delle attività didattiche

A1 – COSA È NASCOSTO QUI?

Obiettivi

- Identificare dettagli di un disegno con elementi sovrapposti
- Saper produrre un disegno con dettagli sovrapposti, da proporre ai compagni

Tipologia: Attività individuale e attività in coppia

Indicazioni metodologiche

L'insegnante distribuisce la scheda a ogni alunno e spiega la consegna. Chiede di colorare con colori differenti solo la parte visibile degli oggetti nel disegno. In una seconda fase l'insegnante crea delle coppie. A ogni alunno viene chiesto di inventare un proprio disegno con oggetti sovrapposti, che possono essere usati in spiaggia. Il disegno viene scambiato con il compagno e ognuno dovrà colorare le sole parti visibili.

Suggerimenti

Per alunni con difficoltà di concentrazione: tagliare la scheda a metà e proporre le due fasi di lavoro distinte.

A2 – ZUM... PA PA!

Obiettivi

- Identificare suoni rispetto a uno stimolo target
- Prestare attenzione selettiva su uno stimolo sonoro
- Ripetere ritmi ascoltati precedentemente

Tipologia: Attività in piccolo e grande gruppo (palestra, cortile o ampio spazio)

Indicazioni metodologiche

Prima dell'attività: L'insegnante porta in classe gli strumenti musicali rappresentati nella scheda A2. Nel caso in cui qualche strumento non fosse disponibile, il contrassegno di quello strumento non verrà utilizzato nel corso dell'attività.
Preparazione dell'attività in classe: L'insegnante suddivide la classe, creando gruppi numerosi tanto quanti sono i cartellini sulla scheda (al massimo 10 alunni). Il numero di alunni in ogni gruppo deve essere uguale. È possibile creare gruppi meno numerosi, utilizzando meno strumenti e meno cartellini corrispondenti (ad esempio creare gruppi da 5 alunni, utilizzando solo 5 strumenti tra quelli proposti nella scheda). L'insegnante assegna a ogni bambino un cartellino di

uno strumento musicale. In ogni gruppo devono essere distribuiti i cartellini con raffigurati gli stessi strumenti.

Conduzione dell'attività: L'insegnante (possibilmente senza essere visto dai bambini) sceglie uno degli strumenti rappresentati dai cartellini e suona un ritmo semplice. I bambini che hanno il cartoncino che rappresenta lo strumento suonato dall'insegnante corrono verso di lui. Il primo che arriva riceve un punto e prova a riprodurre il ritmo suonato. Se lo riproduce correttamente riceve un altro punto, altrimenti il punto lo ricevono tutti gli altri bambini con il cartoncino valido.

Suggerimenti

In caso di classi di numero dispari, un alunno può svolgere il ruolo dell'insegnante nella conduzione dell'attività e produrre lui i suoni con gli strumenti musicali.

A3 – CHI CERCA... TROVA!

Obiettivi

Identificare dettagli significativi in un'immagine, a partire da una consegna data

Tipologia: Attività individuale

Indicazioni metodologiche

L'insegnante distribuisce la scheda e legge la consegna, sottolineando che il compito richiede di colorare nella vignetta «solo le cose che sono state preparate per la festa» e pone l'accento sui particolari descritti nel testo.

L'insegnante legge ad alta voce alla classe il brano della scheda. Eventualmente legge una seconda volta il brano. Quando tutti hanno terminato il compito, propone una riflessione di gruppo confrontando ciò che i bambini hanno colorato e facendo esporre ai bambini le motivazioni della loro scelta.

Suggerimenti

Per condurre la discussione finale l'insegnante può chiedere: «Che cosa avete identificato?», «Perché avete colorato proprio questi oggetti e non altri?», «Il particolare che hai colorato è stato preparato per la festa?».

A4 – CHE COSA COMPRI?

Obiettivi

- Identificare risposte significative in due vignette, a partire da domande chiave
- Scrivere un elenco di parole chiave sul quaderno

Tipologia: Attività individuale

Indicazioni metodologiche

L'insegnante distribuisce la scheda e legge la consegna. Invita gli alunni a osservare con attenzione le due immagini. Poi legge le due domande chiave in fondo alla scheda e chiede a ogni alunno di colorare solo gli oggetti che rispondono alle due domande.

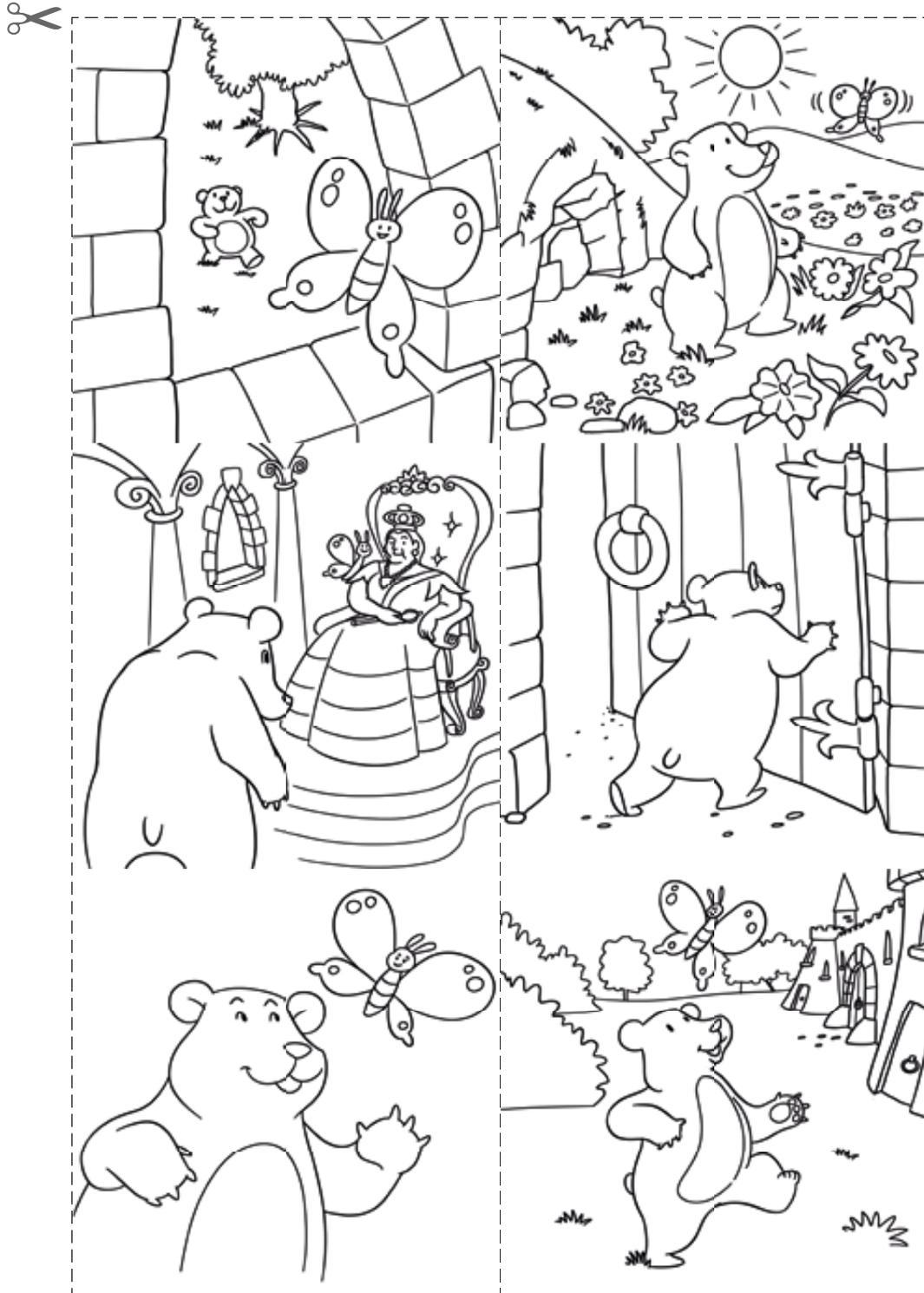
Quando hanno finito, invita a scrivere due elenchi di parole sul quaderno. Il titolo del primo elenco è: «Per andare in piscina mi serve...»; il titolo del secondo elenco è: «Per dipingere un quadro mi serve...».

Suggerimenti

Per alunni con difficoltà di attenzione o percezione, l'insegnante può dividere l'attività in due momenti, ritagliando la scheda tra le due vignette e facendo lavorare gli alunni solo su una vignetta alla volta.

Questa è la storia di...

Guarda i disegni, ritaglia le vignette e ricostruisci la storia.



Ora completa il titolo: QUESTA È LA STORIA DI _____



In palestra: attenti... via!

Ritaglia le frecce. Poi insieme ai tuoi compagni prova a mettere in pratica ciò che dice ogni freccia.



DAL PIÙ ALTO AL PIÙ BASSO!



DAL PIEDE PIÙ LUNGO AL PIEDE PIÙ CORTO!



DA CHI HA PIÙ FRATELLI/SORELLE A CHI NE HA MENO!



DA CHI HA IL POLLICE PIÙ CORTO A CHI LO HA PIÙ LUNGO!



DA CHI HA I CAPELLI PIÙ LUNGHİ A CHI LI HA PIÙ CORTI!



Strani personaggi a confronto

Osserva con attenzione le immagini. Poi scrivi almeno 3 aspetti molto diversi di questi personaggi e tre aspetti o dettagli che hanno in comune.



Aspetti molto diversi

Aspetti molto diversi

Aspetti molto diversi

Aspetti in comune



Il direttore del traffico

Ecco un gioco da fare in palestra o in cortile!

Dovete costruire con il cartoncino il seguente materiale.

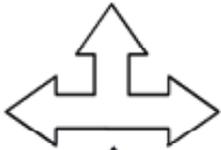
1. Inventate 4 simboli e disegnateli. Devono essere grandi come la pagina di un quaderno.
2. Costruite delle frecce come le seguenti:



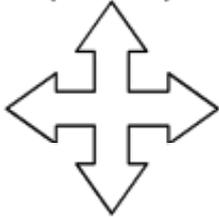
almeno 6 (è il tipo che si usa di più, perché può essere orientato in tutte le direzioni)



almeno 2



almeno 1



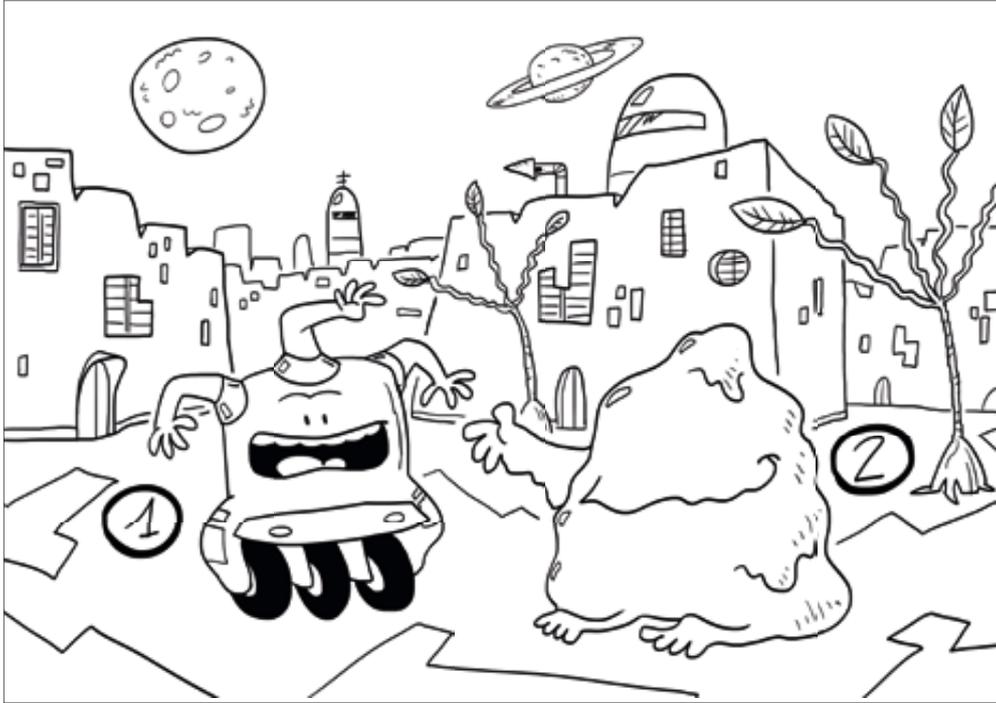
almeno 1

COME SI GIOCA

1. Dividete la classe in 4 gruppi e assegnate un simbolo a ogni gruppo. I gruppi occupano 4 angoli diversi e non devono essere troppo vicini (altrimenti i bambini dei vari gruppi si confondono).
2. Scegliete un compagno o una compagna che farà il primo direttore o direttrice del traffico.
3. Chi dirige il traffico prende alcune frecce e le dispone in sequenza sul pavimento (o per terra in cortile). Poi sceglie un simbolo e lo alza per farlo vedere bene a tutti i gruppi.
4. Il gruppo collegato al simbolo deve muoversi nello spazio, tutto insieme, seguendo le indicazioni delle frecce. Se le frecce hanno più punte (e quindi indicano più direzioni), il gruppo deve dividersi in gruppetti più piccoli e — contemporaneamente — spostarsi nelle direzioni indicate.
5. Si assegnano 5 punti per ogni spostamento eseguito correttamente e tutti insieme; si tolgono 2 punti per ogni spostamento fatto nella direzione sbagliata o troppo in fretta, lasciando indietro qualche membro del gruppo.

Informazioni aliene

Osserva con attenzione il disegno, facendo attenzione ai particolari.



Ora rispondi a queste dieci domande.

1. Chi abita su questo pianeta?

2. Quanti sono?

3. Come si muove il personaggio 1?

4. Come si muove il personaggio 2?

5. Quante braccia ha il personaggio 1?

6. Quanti occhi ha il personaggio 2?

7. In quale ambiente abitano questi personaggi?

8. Ci sono montagne in questo ambiente?

9. Cosa c'è in cielo?

10. Come sono gli alberi?



Mappe a nodi nel bosco

Ritaglia i cartellini qui sotto e costruisci una mappa. L'idea centrale da cui partire è **BOSCO**.



BOSCO	ANIMALI	CINCIALLEGRA
VOLPE	PICCHIO	CAPRIOLO
FORMICA	RADURA	PICCOLI FRUTTI
MIRTILLI	FRAGOLINE	MORE
FUNGHI	ALBERI	LATIFOGLIE
CONIFERE		