

IN OMAGGIO LA PIATTAFORMA DIGITALE «INSEGNARE DOMANI INFANZIA E PRIMARIA»

Contenuti aggiuntivi | Test | Consigli e suggerimenti per prepararsi all'esame

**M. ATTOLINI, G.G. GOTTARDI,
G. GOTTARDI, V. RAZZINI E D. ROSSI**

CONCORSO DOCENTI SCUOLA PRIMARIA

MANUALE PER LA PREPARAZIONE
ALLA PROVA ORALE

INSEGNARE
DOMANI
CONCORSI

Erickson

IL LIBRO

CONCORSO DOCENTI SCUOLA PRIMARIA

La Prova Orale del Concorso docenti consiste nella progettazione di un'attività didattica, comprensiva dell'illustrazione delle scelte contenutistiche, didattiche e metodologiche compiute.

Il presente volume, attenendosi ai contenuti del programma concorsuale, propone input progettuali relativi alle differenti discipline, con un'attenzione costante al piano delle strategie e delle metodologie didattiche, sempre orientate a favorire l'inclusione, la cooperazione e la partecipazione attiva degli studenti.

LE 30 UNITÀ DI APPRENDIMENTO SVOLTE, CHE FUNGONO DA ESEMPI E LINEE GUIDA PER SOSTENERE LA PROVA IN MANIERA EFFICACE E STRUTTURATA, PRESENTANO:

- un quadro introduttivo, con i principali contenuti disciplinari e il contesto di riferimento;
- la definizione di obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze;
- la progettazione didattica in fasi, con descrizione di strumenti, risorse e materiali;
- gli elementi di monitoraggio e valutazione degli apprendimenti;
- una sintesi per punti che agevola il ripasso e una bibliografia finale di riferimento.

Un manuale efficace e in linea con il bando di concorso per prepararsi alla Prova Orale

DISCIPLINE

Italiano
Matematica
Storia
Geografia
Scienze
Arte e immagine
Musica
Educazione motoria
Educazione civica
Inglese

AUTORI

MONICA ATTOLINI, GINEVRA G. GOTTARDI, GIUDITTA GOTTARDI, VALERIA RAZZINI, DESIRÉE ROSSI

INSEGNARE DOMANI

La nuova Collana "Insegnare Domani" raccoglie strumenti completi e indispensabili per tutti coloro che si preparano ad affrontare le prove del Concorso per il personale docente. Frutto dell'esperienza trentennale del Centro Studi Erickson nel campo dell'insegnamento e della formazione degli insegnanti, "Insegnare Domani" è una collana validata scientificamente dalla Ricerca e Sviluppo Erickson e si rinnova con materiali predisposti appositamente per affrontare le varie prove del Concorso, nonché per una formazione continua e aggiornata dei futuri professionisti che desiderano coltivare una visione innovativa e avanguardistica dell'ambito educativo-didattico.

€ 39,00



www.erickson.it



INSEGNARE DOMANI INFANZIA E PRIMARIA
<https://eventi.erickson.it/concorso-infanzia-primaria>

Indice

Introduzione	9
Capitolo 1 Piani di educazione educativo-didattici in ottica inclusiva (<i>Dario Ianes e Sofia Cramerotti</i>)	11
Capitolo 2 L'insegnante e l'organizzazione inclusiva della classe (<i>Nunziante Capaldo e Luciano Rondanini</i>)	40
Capitolo 3 La didattica tra conoscenze, abilità e competenze. Un difficile rapporto (<i>Luciano Rondanini</i>)	52
Capitolo 4 Preparare e presentare efficacemente il progetto didattico in sede concorsuale (<i>Ricerca e Sviluppo Erickson</i>)	62
Italiano	
Unità di apprendimento 1 Al circo Mondoparole. Attività e giochi per potenziare l'abilità metafonologica	74
Unità di apprendimento 2 Ambarabà: conte della tradizione e filastrocche per giocare	96
Unità di apprendimento 3 Giochiamo con le doppie	101
Unità di apprendimento 4 Introduzione al racconto fantastico	107
Unità di apprendimento 5 Il riassunto	122

Matematica

- Unità di apprendimento 6**
I problemi di Pasquale. Risolvere i problemi con addizione e sottrazione 138
- Unità di apprendimento 7**
In viaggio con le tabelline! Apprendere le tabelline dal 6 al 9 144
- Unità di apprendimento 8**
Una flotta di calcoli a mente. Esperienza di potenziamento del calcolo orale attraverso attività ludiche 149
- Unità di apprendimento 9**
Divisioni a colori. Le divisioni con due cifre al divisore 169
- Unità di apprendimento 10**
Equivalenze in movimento. Le equivalenze delle misure di lunghezza 175

Storia

- Unità di apprendimento 11**
Scopriamo insieme i dinosauri 188
- Unità di apprendimento 12**
La comparsa dell'uomo sulla Terra e la vita nella Preistoria 195
- Unità di apprendimento 13**
Lettura delle carte: dagli ambienti alle azioni dell'uomo. Introduzione allo studio delle Civiltà dei fiumi 211
- Unità di apprendimento 14**
La casa romana 219

Geografia

- Unità di apprendimento 15**
Gli indicatori topologici e l'orientamento nello spazio 230
- Unità di apprendimento 16**
I tre settori: primario, secondario e terziario 244

Scienze

- Unità di apprendimento 17**
Come si trasforma l'acqua? Laboratori e attività esperienziali sul ciclo dell'acqua 252
- Unità di apprendimento 18**
Gli animali vertebrati. Un viaggio nel meraviglioso mondo intorno a noi 273

Arte e immagine

- Unità di apprendimento 19**
Che strade tracciano le linee? Dall'arte alla geometria 280
- Unità di apprendimento 20**
The Gustav Klimt Art Project. Klimt e i simboli 288
- Unità di apprendimento 21**
L'autoritratto 294

Musica

- Unità di apprendimento 22**
Che ritmo! 304
- Unità di apprendimento 23**
Ritmogrammi. Facciamo solfeggio con la musica pop 312

Educazione motoria

- Unità di apprendimento 24**
Il cortile si trasforma in... Lo sviluppo degli schemi motori di base con
l'*outdoor education* 318
- Unità di apprendimento 25**
Il corpo e il movimento come espressione del sé 323

Educazione civica

- Unità di apprendimento 26**
Mettiamo ordine 338
- Unità di apprendimento 27**
La cittadinanza digitale e l'uso consapevole di Internet 343
- Unità di apprendimento 28**
Futuropoli: la città che vorrei 352
- Unità di apprendimento 29**
Acqua: mai darla per scontata! Conoscere e difendere il bene più prezioso 367

Inglese

- Unità di apprendimento 30**
Strategie per migliorare la *listening comprehension* 372

- Bibliografia Erickson di approfondimento** 379

Ambarabà: conte della tradizione e filastrocche per giocare

Giuditta Gottardi

SCARICA QUI I MATERIALI



Una volta era pratica comune che i bambini e le bambine scendessero a giocare in cortile, dove utilizzavano conte e filastrocche per determinare i ruoli e scandire le fasi di gioco. Oggi, questo sapere popolare che si tramandava nei cortili da bambino a bambino rischia di scomparire, a meno che non lo si recuperi attraverso appositi progetti e attività. In classe seconda è consuetudine proporre un percorso sulla storia personale e sulla vita dei nonni; in quest'ottica, l'UdA ha come scopo quello di avvicinare i bambini e le bambine di classe seconda ad alcuni testi della tradizione.



1 IMPARARE LE CONTE

- Conte della tradizione
- Conte da inventare



2 IMPARARE LE FILASTROCCHHE

- Filastrocche per giocare
- Filastrocche da inventare



3 LO SPETTACOLO TEATRALE

- Le prove
- La messa in scena

QUADRO IDENTIFICATIVO

Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> • Italiano
Altre discipline coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione fisica • Tecnologia • Storia • Matematica
Principali contenuti trattati	<ul style="list-style-type: none"> • I testi della tradizione: conte e filastrocche
Modalità di insegnamento/apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Plenaria • Gioco collaborativo • Circle time • Giochi teatrali • Drammatizzazione
Classe e contesto di riferimento (con eventuali tipologie di BES)	<ul style="list-style-type: none"> • Classe 2°, 24 alunni • Gruppo significativo di alunni di livello linguistico e lessicale povero

Piano di lavoro

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
Secondo le Indicazioni nazionali per il curricolo e le Competenze chiave europee		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> Le filastrocche e le conte come tipologia testuale I giochi «dei nonni» Contare fino a 100 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie) Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul passato della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita Muoversi con sicurezza nel calcolo mentale con i numeri naturali Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive

Introduzione

L'unità di apprendimento è suddivisa in almeno 6 lezioni della durata di due ore ciascuna; può essere allungata se si ritiene di aver bisogno di ulteriori lezioni di prove per assicurare la buona riuscita dello spettacolo finale.

Lo scopo dell'UdA è avvicinare i bambini e le bambine ai giochi che facevano i loro nonni. La lezione 1 introduce le conte per giocare e spinge i bambini a riflettere su come crearne di nuove. Nella lezione 2 si vanno a vedere alcuni dei giochi più famosi del passato basati sulla ripetizione di una filastrocca, per poi modificare le filastrocche note o inventarne. Nella lezione 3 si legge il copione di uno spettacolo ispirato alle filastrocche; le lezioni 4, 5 e 6 sono dedicate alle prove e allo spettacolo. Le metodologie didattiche più utilizzate sono il lavoro a gruppi, il dialogo socratico, il circle time, il cooperative learning e la drammatizzazione.

Svolgimento

LEZIONE 1 CONTE DELLA TRADIZIONE E CONTE DA INVENTARE

Fase 1

Dopo aver disposto le sedie in circolo, l'insegnante propone la lettura di alcuni passaggi del libro *C'era una volta un gioco* di Elisa Vincenzi e Chiara Bolometti, edito da MIMebù. Lo scopo di questo momento preliminare è quello di accendere l'interesse dei bambini e delle bambine nei confronti di vecchi giochi che non si fanno più.

Fase 2

L'insegnante avvia una discussione per chiedere se i bambini e le bambine conoscevano già i giochi proposti nel libro, e quali li hanno incuriositi di più. Per scegliere chi far parlare l'insegnante dice di essere molto indecisa, quindi decide aiutandosi con conte di diverso tipo.

Durata: 15 minuti

Durata: 15 minuti

Durata: 15 minuti**Fase 3**

L'insegnante fa vedere alla classe il video della canzone dello Zecchino d'Oro *Filastrocche e tiritere*.¹

Una volta terminato il video, propone di riascoltare la canzone seguendo il testo scritto alla LIM. A questo punto chiede ai bambini e alle bambine quali tipi di conte e filastrocche che conoscevano già hanno riconosciuto nella canzone.

Durata: 15 minuti**Fase 4**

L'insegnante propone la visione di un video dedicato a otto diverse conte, realizzato da Laboratorio Interattivo Manuale² (disponibile nelle risorse online).

Durata: 30 minuti**Fase 5**

L'insegnante distribuisce i materiali per realizzare un libretto illustrato — o «minibook» — dedicato alle conte appena viste nei video. I bambini e le bambine realizzano il minibook seguendo le istruzioni contenute in un apposito videotutorial (anch'esso disponibile nelle risorse online).

Durata: 20 minuti**Fase 6**

Quando tutti hanno realizzato il minibook, l'insegnante invita i bambini e le bambine, divisi in gruppi, a provare a inventare delle nuove conte ispirandosi a quelle che hanno sentito e letto.

Durata: 10 minuti**Fase 7**

I gruppi recitano le conte che hanno inventato agli altri gruppi. I compagni ascoltano e danno il loro feedback: le filastrocche inventate «funzionano» bene come quelle antiche?

LEZIONE 2 FILASTROCCHES PER GIOCARE

Si consiglia di svolgere questa attività in palestra o all'aperto; se non fosse possibile, si raccomanda di addossare i banchi alle pareti in modo da liberare lo spazio dell'aula.

Durata: 40 minuti**Fase 1**

L'insegnante propone di fare alcuni giochi che prevedono l'utilizzo di filastrocche o canzoncine come *La bella lavanderina*, *Giro giro tondo*, *La danza del serpente*, *Le belle statuine d'oro e d'argento*, *Ero in bottega tic e tac*, ecc. L'insegnante spiega le regole di ciascun gioco e poi invita la classe a giocare.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=HQWn4oq1ynE> (accesso verificato il 31/7/2022).

Durata: 10 minuti**Fase 2**

Una volta terminato il momento dedicato al gioco, l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine quali sono le caratteristiche che accomunano i giochi sperimentati. L'obiettivo è far emergere il fatto che sono tutti giochi accompagnati da una filastrocca/canzone in rima. L'insegnante può supportare l'attività proiettando i testi alla LIM per far notar somiglianze e regole.

² www.laboratoriointerattivomanuale.com (accesso verificato il 31/7/2022).

Durata: 40 minuti**Fase 3**

I bambini e le bambine, divisi in gruppi, vengono invitati a provare a inventare dei nuovi giochi che abbiano una filastrocca come accompagnamento.

Fase 4

I gruppi spiegano i giochi che hanno inventato e fanno una breve dimostrazione. I compagni ascoltano e danno il loro feedback. Se avanza del tempo, si può provare a giocare ai giochi inventati.

Durata: 30 minuti

LEZIONE 3 LETTURA DEL COPIONE DELLO SPETTACOLO

1, 2, 3... A STAR FUORI TOCCA A TE!

Questa parte dell'UdA è dedicata alla messa in scena di uno spettacolo teatrale. L'insegnante fornisce ai bambini il copione *1, 2, 3... a star fuori tocca a te!*, scritto da G. Gottardi e G.G. Gottardi e disponibile nelle risorse online. Lo spettacolo ha come focus quello di mettere in scena i giochi che tradizionalmente venivano svolti in cortile e che i bambini hanno avuto modo di conoscere nelle lezioni precedenti.

Fase 1

L'insegnante legge ad alta voce il copione senza svelare le parti dei bambini, in modo che in questo momento si possano concentrare solo sul testo. Una volta terminata la lettura, indica ad ogni alunno e alunna il ruolo che interpreterà e spiega in che modo si svolgerà lo spettacolo.

Durata: 45 minuti

Fase 2

L'insegnante distribuisce una copia del copione ad ogni bambino e bambina, poi svolge una lettura ad alta voce, invitando i bambini e le bambine a evidenziare ciascuno la propria parte.

Durata: 45 minuti

Fase 3

I bambini e le bambine rileggono il copione ad alta voce leggendo la propria parte al momento opportuno.

Durata: 30 minuti

LEZIONI 4, 5 E 6 PROVE E SPETTACOLO

Nelle lezioni successive, sempre della durata di due ore ciascuna, gli alunni e le alunne svolgono le prove per lo spettacolo, concordando lo spazio da utilizzare sul palco, eventuali oggetti e i costumi di scena e turni di entrata e uscita. Si consiglia di scegliere insieme ad alunni e alunne gli oggetti di scena.

Nel corso dello spettacolo, che coincide con l'ultima lezione, gli alunni recitano le loro parti. Allo spettacolo in presenza può essere sostituita, nel caso fosse necessario, una versione girata in classe e poi montata in formato video.

Monitoraggio e verifica

L'unità di apprendimento comprende diversi momenti e tipologie di valutazione.

Valutazione del lavoro a gruppi

Durante le fasi di lavoro a gruppi l'insegnante monitora, senza interferire, le attività dei gruppi al fine di rilevare il comportamento tra i pari e di valutare le capacità di ascolto, di comunicazione e di gestione dei tempi dei compagni e delle loro

opinioni. L'insegnante valuta anche la maturità dimostrata dai singoli studenti nel portare a termine i compiti assegnati all'interno del gruppo, supervisionando la capacità di prendere decisioni, di essere propositivi e di gestire il proprio bisogno di protagonismo. L'insegnante può valutare anche la capacità del bambino di analizzare un testo in autonomia, dimostrando di saper individuare e selezionare le parti fondamentali. Dal momento che avrà sempre diviso in maniera diversa i gruppi durante l'UdA, potrà inoltre valutare quali coppie hanno funzionato meglio, tenendo conto di eventuali difficoltà o peculiarità del singolo studente nel gruppo.

Valutazione delle conoscenze acquisite

La realizzazione di uno spettacolo teatrale finale permette di valutare l'effettiva capacità degli alunni e delle alunne di trasportare a un contesto reale quanto appreso durante le lezioni precedenti.

Autovalutazione sul percorso da parte dello studente

Al termine dell'UdA, lo studente è invitato a guardare la registrazione dello spettacolo, in modo da poter valutare la propria performance e confrontarla con quanto precedentemente concordato durante le prove generali.



PUNTI CRITICI

Per la preparazione dello spettacolo sono state preventivate solo tre lezioni di prove. In realtà, a seconda della classe, e delle precedenti esperienze di recitazione, questa fase può essere allungata secondo necessità.



SINTESI FINALE PER PUNTI

L'UdA si inserisce idealmente nel percorso, solitamente proposto in seconda, dedicato alla **storia personale e alla vita al tempo dei nonni**, e si propone di far conoscere ai bambini **conte e filastrocche della tradizione** mediante approfondimenti su:

- i **giochi ispirati alle conte**
- le **regole della tipologia testuale della filastrocca** e le **rime**.

L'UdA, di **carattere prevalentemente ludico**, culmina nella **realizzazione di uno spettacolo teatrale** ispirato ai giochi con le conte.

Bibliografia e sitografia essenziale

Bibliografia

- Vincenzi E. e Bolometti C. (2022), *C'era una volta un gioco*, Sesto San Giovanni, MI, MIMebù.

Sitografia

- <https://www.youtube.com/watch?v=HQWn4oq1ynE> (accesso verificato il 31/7/2022).

Una flotta di calcoli a mente

Esperienza di potenziamento del calcolo orale attraverso attività ludiche

Desirè Rossi

Nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo* si sottolinea l'importanza delle conoscenze matematiche, che sviluppino in particolar modo la capacità di mettere in rapporto il «pensare» e il «fare». Lo scopo di questa Uda è allenare le capacità di calcolo orale, esercitando sia le operazioni che l'apprendimento delle tabelline.

Nella scuola primaria il gioco ha una funzione fondamentale, pertanto l'attività sarà caratterizzata da modalità ludiche, al fine di incoraggiare gli alunni a esercitare le abilità di comunicazione, rispettare regole condivise ed elaborare strategie diverse a seconda dei contesti. Il percorso di potenziamento è inoltre inserito in una cornice interdisciplinare che fa riferimento alle civiltà che, nella storia, per prime hanno fatto ricorso alla navigazione per esigenze economiche.

Un'attenzione particolare sarà dedicata allo sviluppo della capacità di esporre e di discutere con i compagni le soluzioni e i procedimenti seguiti.



POTENZIARE I PREREQUISITI

- Allenare la con la memoria



SPERIMENTARE IL GIOCO

- Diventare esperti nelle strategie



PONTI DI COLLEGAMENTO

- Mettere in comunicazione le discipline



METACOGNIZIONE E AUTOVALUTAZIONE

- Mettersi alla prova giocando

QUADRO IDENTIFICATIVO	
Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> • Matematica
Altre discipline coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> • Storia • Geografia • Tecnologia
Principali contenuti trattati	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziamento del calcolo orale • Le civiltà che navigano i mari • Come esercitare la memoria
Modalità di insegnamento/ apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro di gruppo • Didattica inclusiva/personalizzazione • Integrazione del digitale
Classe e contesto di riferimento (con eventuali tipologie di BES)	<ul style="list-style-type: none"> • Classe 4^a, 24 alunni • Un alunno con discalculia e uno con dislessia

Piano di lavoro

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
Secondo le <i>Indicazioni nazionali per il curricolo</i> e le <i>Competenze chiave europee</i>		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> • Padronanza del numero e delle strategie di calcolo a mente • Le tabelline fino al 10 • La civiltà dei Fenici e il suo territorio • Le carte geografiche fisiche, politiche, tematiche • I concetti correlati all'economia (agricoltura, commercio, baratto, moneta, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare procedure e strategie di calcolo mentale, utilizzando le proprietà delle operazioni e strategie condivise • Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali • Trarre informazioni dalle carte geografiche • Raccogliere e organizzare in mappe le principali componenti per costruire un quadro di civiltà 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con sicurezza le procedure di calcolo aritmetico, mentale e scritto, anche con riferimento a contesti reali • Leggere l'organizzazione di un territorio, utilizzando il linguaggio, gli strumenti e i principi della geografia • Riconoscere le componenti costitutive delle società organizzate (economia, organizzazione sociale, politica, istituzionale, cultura) e le loro interdipendenze («quadri di civiltà»)

Introduzione

In questa UdA, consistente in una serie di attività volte al potenziamento del calcolo orale, si propone di adottare una metodologia didattica ludica, allo scopo di coinvolgere gli alunni attraverso esperienze attive e altamente motivanti in esercitazioni che spesso invece appaiono loro faticose e noiose, come appunto il calcolo orale. L'esperienza didattica viene presentata in cinque fasi, pensate come passaggi gradualmente, in modo tale da agevolare la partecipazione di tutti i bambini e le bambine; le prime quattro fasi, infatti, risultano preparatorie rispetto al gioco finale. Oltre allo sviluppo degli obiettivi di calcolo, l'attività ha come scopo anche l'acquisizione di conoscenze storiche. I passaggi metacognitivi dei processi implicati nelle diverse attività verranno esplicitati con gli alunni per aumentarne la consapevolezza.

La costruzione del pensiero matematico è un processo lungo e progressivo nel quale concetti, abilità, competenze e atteggiamenti vengono ritrovati, intrecciati, consolidati e sviluppati a più riprese (*Indicazioni nazionali per il curricolo*, 2012). L'UdA ha l'obiettivo di potenziare e consolidare le capacità di calcolo orale, che rappresenta uno dei tasselli principali del calcolo scritto e permetterà inoltre di acquisire in esso velocità di esecuzione. Le proposte verranno anticipate da un potenziamento dei prerequisiti fondamentali per il calcolo orale: l'esercitazione della memoria a breve termine, della memoria di lavoro e della memoria semantica.

Visto che si è scelto di lavorare nel mondo del calcolo in modalità ludica, gli alunni verranno iniziati al gioco della battaglia navale in modo che ne imparino bene le regole di base. In secondo luogo si introdurrà il contesto di gioco, svolgendo un'attività di ricerca e di costruzione di un quadro di civiltà relativo ai Fenici. Seguirà il momento preparatorio del gioco, durante il quale gli alunni avranno il compito di costruire i materiali necessari in un piccolo laboratorio. Infine ci sarà l'attività vera e propria, che sarà svolta in modo cooperativo e comprenderà un'autovalutazione dell'esperienza: la «battaglia delle flotte marine».

Schema di divisione in fasi

Fase 1	• Per avere risultati ci vuole allenamento
Fase 2	• Come funziona la battaglia navale?
Fase 3	• Conosciamo gli abili navigatori
Fase 4	• L'allestimento delle flotte
Fase 5	• Navighiamo nel mare del calcolo orale

Inquadramento metodologico

Le principali metodologie didattiche utilizzate nell'UdA sono il lavoro di gruppo, la personalizzazione e l'integrazione del digitale.

L'intera attività sul calcolo prevede la creazione di un contesto ludico che non serve solo da cornice concettuale di senso entro la quale verranno sviluppate tutte le attività, bensì è, dal punto di vista motivazionale, la vera «sostanza» che può spingere gli alunni a investire nell'apprendimento.

In alcune fasi si assiste a un ribaltamento delle modalità scolastiche tradizionali: i video e lo studio vengono assegnati come compiti a casa, mentre i momenti attivi e creativi dell'unità vengono condotti a scuola, in modalità laboratoriale e costruttivista.

L'intensità e la frequenza del lavoro di gruppo sollecitano lo sviluppo delle abilità sociali, soprattutto in riferimento alla definizione dei vari ruoli; si creano così dinamiche di interdipendenza positiva, e i compagni di classe possono diventare risorsa o modello per gli altri nell'apprendimento. La possibilità, in alcune fasi, di procedere *step by step* con il supporto/monitoraggio dei pari permette inoltre agli alunni di lavorare anche alla costruzione e al consolidamento dell'autostima.

L'uso di strategie metacognitive attiva la mente degli alunni e la loro memoria, potenziando l'area matematica in connessione con le altre aree disciplinari.

L'utilizzo di software solitamente adoperati dagli alunni con BES può diventare un

potenziale strumento di inclusione, in quanto, se tali software sono sconosciuti dagli altri compagni, chi invece li padroneggia può diventare un vero e proprio tutor.

Strumenti e materiali

- *Ambiente.* In queste attività la classe diviene un contesto fortemente caratterizzato, in quanto si arricchisce di particolari come le cartine storiche e geografiche, le griglie per l'esercitazione a battaglia navale, l'angolo dove viene ricostruito l'ambiente del Mar Mediterraneo e dove vengono collocate le navi di carta. Ha un ruolo essenziale anche la disposizione dei banchi, che nella maggior parte delle fasi andranno suddivisi in piccole «isole» per facilitare il lavoro in gruppo. L'allestimento e la predisposizione dei materiali vanno curati nei dettagli, perché trasmettono la cura e l'attenzione che occorre dedicare all'esperienza.
- *Materiali.* Cartelloni; pennarelli; cartine e sussidiari; pc portatili, software e libri; carta; nastro adesivo, forbici e colla; pongo o pasta per modellare e stuzzicadenti (per costruire la nave fenicia).
- *Risorse.* Le insegnanti di classe e l'insegnante a supporto nelle ore di co-docenza avranno nella conduzione dell'UDA, ruoli interscambiabili: si alterneranno quindi momenti in cui l'insegnante conduce il gruppo a momenti osservativi, ad altri momenti in cui l'intervento è parziale e ha la funzione di adattare agli alunni la proposta. L'insegnante che avrà, a turno, il ruolo di mediatore tra proposta e potenzialità degli alunni provvederà in itinere, in base alle osservazioni effettuate, a proporre cambiamenti o a personalizzare le strategie, in accordo con gli altri insegnanti, per supportare coloro che manifestano bisogni educativi speciali.

Svolgimento

FASE 1 PER AVERE RISULTATI CI VUOLE ALLENAMENTO

Svolgere calcoli mentali, rispondere a una domanda o memorizzare un numero di telefono letto su una guida telefonica per poi comporlo sul telefono sono tutti compiti che fanno affidamento sulla memoria a breve termine. Nella MBT l'informazione viene temporaneamente immagazzinata, ma dopo pochi secondi — il tempo necessario all'elaborazione — l'informazione contenuta in essa svanisce. Attraverso strategie specifiche di memoria, è possibile agire sulla memoria a breve termine e migliorarne le prestazioni (Rudland, 2007). Questa attività di potenziamento della memoria va preceduta dalla rilevazione del «punto di partenza» per poter verificare se, dopo aver investito nel tempo in attività di rafforzamento, si sono ottenuti dei risultati. Si propone quindi ai bambini un test individuale di rilevazione della linea di base (cioè un test che consenta di individuare di quanti elementi è composto lo span di memoria di ciascun bambino), come quello che trovate tra i materiali riportati nell'appendice a questa Uda.

Si somministra il test come se si trattasse di un gioco: in un contesto silenzioso, l'insegnante, dopo essersi assicurato che il bambino stia guardando altrove, inizia a leggere una serie di numeri, e il bambino dovrà ripeterli nello stesso ordine. Il risultato del test dovrebbe fornire lo span di cifre massimo che il bambino riesce a tenere in memoria. In seguito a questa fase di rilevazione, che consente di «fotografare» la situazio-

ne della classe, si procede con la programmazione delle attività sottoelencate, alle quali si può, ad esempio, dedicare sempre un tot di tempo all'inizio della lezione di matematica, trasformandole in un quotidiano rituale di esercitazione (per i primi due, trovate i materiali necessari in appendice).

- «I numeri di telefono»: l'adulto legge a voce alta l'elenco dei numeri di telefono e chiede al bambino di ripetere ogni serie di numeri.
- «Il menu al ristorante»: un bambino «fa finta» di essere il cliente e l'altro «fa finta» di essere il cameriere di un ristorante. I clienti ordinano qualcosa e il cameriere deve guardare, ascoltare e poi rispondere segnando sul menu i prodotti giusti. I clienti possono ordinare solo prodotti disponibili sul menù.
- «Il gioco della bomba»: una cifra viene individuata come «bomba» insieme ai bambini. Si svolgono poi delle enumerazioni in avanti, all'indietro, a salti avanti e a salti indietro. Gli alunni devono stare attenti a non dire la cifra bomba: ad esempio, se la cifra che devono dire è 15 e la bomba è 5, diranno 10bomba, e così via... I bambini che nominano la bomba vengono eliminati: resta chi riesce a non nominare la bomba!
- «C'era un Pirata» (di G. Daffi): gioco a piccole squadre di ricostruzione di un totem in base agli elementi indicati a voce dal narratore ma non ripetuti.

Anche la memoria semantica favorisce il veloce recupero dei fatti aritmetici, come le tabelline o calcoli come $25 + 25$ o 30×2 . La capacità di accedere velocemente alle informazioni è il frutto di ripetute esposizioni, la cui iterazione porta alla sedimentazione delle nozioni. I fatti aritmetici possono essere presentati al bambino in contesti diversi, con ragionamenti ed esercizi differenti; il recupero avviene in modo immediato (automatico) grazie alla memoria del risultato richiesto e tali fatti, una volta acquisiti, si porranno infine come punti a cui fare riferimento per svolgere con fluidità e correttezza calcoli più complessi.

Per favorire il processo di recupero delle informazioni dei fatti numerici dalla memoria semantica con un certo grado di automatizzazione, si possono proporre giochi a squadre, sempre durante i primi momenti della lezione di matematica.

Un esempio potrebbe essere quello del gioco delle tabelline. La classe viene divisa in due squadre e ogni squadra si dà un nome. L'insegnante scrive alla lavagna i nomi delle due squadre per tenere i punteggi, quindi distribuisce il materiale di gioco: i foglietti contenenti le moltiplicazioni (tabelline). Sul fronte è presente la domanda, sul retro la risposta. Per agevolare gli alunni che hanno ancora difficoltà si consiglia di utilizzare per tutti — ovviamente se questo tipo di materiale è stato usato in fase di apprendimento — i biglietti di domanda contenuti nel testo *Imparare le tabelline con il Metodo Analogico di Camillo Bortolato*, che sono dotati di disegni/immagini gancio per il recupero mnemonico (si vedano gli esempi in appendice).

Si parte dunque da un bambino di una squadra a caso, che va a interrogare il bambino della squadra opposta ponendogli la domanda che ha sul proprio foglio. Se la risposta risulta corretta la squadra di chi l'ha data guadagna un punto, mentre se la risposta è sbagliata il punto va alla squadra avversaria; se si decide di chiedere aiuto ai membri della propria squadra e si risponde correttamente si guadagna mezzo punto. Vince la squadra che totalizza il massimo dei punti. L'alunno con discalculia

può ricorrere agli strumenti compensativi che utilizza di consueto. Lo stesso tipo di gioco può essere svolto con calcoli e operazioni miste.

FASE 2 COME FUNZIONA LA BATTAGLIA NAVALE?

Come insegnanti, si ha sempre più spesso modo di accorgersi che gli alunni conoscono poco i giochi tradizionali (tombola, giri dell'oca, percorsi a obiettivi), i quali — al contrario dei giochi effettuati al videoterminale, che tendono a rendere passivi — hanno implicazioni positive nell'apprendimento. Ci si trova quindi a dover spiegare le regole di giochi che dovrebbero far parte di un bagaglio comune e che gli alunni dovrebbero avere occasione di svolgere anche in contesti extrascolastici. Pertanto, questa fase dell'attività è interamente dedicata all'apprendimento del funzionamento del gioco della battaglia navale, quindi vengono per prima cosa illustrate le regole di base del gioco a due. Si predispongono le coppie di alunni e alunne, si preparano le griglie per giocare e si esercitano gli alunni al gioco tradizionale. L'insegnante funge da osservatore delle diverse gare che avvengono simultaneamente e interviene solo come mediatore di eventuali contrasti o per risolvere difficoltà che possono emergere.

BATTAGLIA NAVALE: LE REGOLE DEL GIOCO

Per giocare a battaglia navale servono quattro tabelle (due per giocatore), tutte di uguali dimensioni (ad esempio 10×10). I quadretti della tabella sono identificati da coppie di coordinate, corrispondenti a riga e colonna; tradizionalmente si usano lettere per le colonne e numeri per le righe (perciò le celle si indicheranno con A-1, B-6, e così via). All'inizio, i giocatori «posizionano le proprie navi» segnandole su una delle loro due griglie (che terranno nascoste all'avversario per tutta la durata del gioco).

Una «nave» occupa sulla tabella un dato numero di quadretti adiacenti in linea retta (orizzontale o verticale). Le navi non possono toccarsi. I giocatori si accordano preliminarmente su quante navi disporre e di quali dimensioni. Le diverse navi assumono un nome diverso: il sottomarino è di solito una nave di dimensione 3, un cacciatorpentiere è di dimensione 2 e le navi di lunghezza superiore (da 4 in su) sono corazzate.

Una volta collocate le navi, il gioco procede a turni. Il giocatore di turno «spari un colpo» dichiarando un quadretto (ad esempio, B-5). L'avversario controlla sulla propria griglia se quella cella è occupata da una sua nave: se lo è, risponde «Colpito!» e marca quel quadretto sulla propria tabella; se non lo è, risponde «acqua» o «mancato». Sulla seconda tabella in dotazione i giocatori prendono nota dei colpi che hanno sparato e del loro esito. Quando un colpo centra l'ultimo quadretto di una nave, il giocatore che subisce il colpo dichiara «Colpito e affondato!» e la nave si considera persa. Vince il giocatore che fa affondare tutte le navi dell'avversario per primo.

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_(gioco)) (accesso verificato il 31/7/2022)..

Nella variante d'aula, si creano due squadre che gareggeranno nel trovare le navi nascoste dall'insegnante. Prima che si possa dare a turno la coordinata e sferrare il colpo, l'insegnante dovrà porre una domanda di calcolo orale a ciascuna squadra; in caso di risposta errata, la domanda passa alla squadra avversaria. Vince la squadra che riesce a conquistare il maggior numero di flotte.

Insieme agli alunni si prepara un cartellone grande (1,5x1,5 m) con la griglia quadrata e le indicazioni per le coordinate lettera-numero. Non serve alcuna tabella di

controllo, in quanto i risultati verranno segnati direttamente sul tabellone; le flotte affondate dalle rispettive squadre verranno segnate con colori diversi.

Si può anche sperimentare una variante di gioco usando come tabellone un planisfero e tracciando la griglia mediante un nastro adesivo nero, che alla fine del gioco potrà venire rimosso. In questa variante assumono un ruolo importante gli aspetti geografici, perché oltre a dire le coordinate il giocatore deve nominare il mare/oceano in cui si trova il punto indicato.

FASE 3 CONOSCIAMO GLI ABILI NAVIGATORI

In questo passaggio il lavoro preparatorio è volto ad arricchire le conoscenze degli alunni in merito a una popolazione particolarmente abile nella navigazione: i Fenici. L'insegnante divide la classe in 5 gruppi, ognuno dei quali avrà il compito di reperire informazioni su un tema assegnato, di individuare attraverso un piccolo dibattito le informazioni importanti e di produrre degli elaborati, prima cartacei e poi digitali, che sintetizzino le informazioni apprese in modo da poterle restituire alla classe. Gli alunni potranno cercare le informazioni richieste sia sui propri sussidiari che su atlanti storici e geografici o su internet.

L'insegnante prepara quindi le aree tematiche di ricostruzione delle conoscenze relative alla civiltà fenicia, una per ogni gruppo, e i relativi compiti da svolgere.

Gruppo	Argomento	Focus di input
Gruppo 1	Il territorio dei Fenici	Osservazione e descrizione della carta storica fisica del territorio della Fenicia. Riproduzione della cartina e ricerca di parole chiave che descrivono il territorio per comporre una mappa concettuale.
Gruppo 2	La navigazione	Osservazione e descrizione della carta delle rotte e delle colonie fenicie ponendo l'attenzione su: – la funzione degli scali commerciali – la trasformazione degli scali in colonie.
Gruppo 3	Le navi	Diversi tipi di navi (mercantile e da guerra): com'erano fatte le navi? Per quali scopi venivano usate? Quali funzioni avevano le diverse parti della nave e quanti e quali ruoli diversi c'erano nel gruppo dei navigatori? Ci sono state innovazioni tecnologiche apportate dai Fenici alla navigazione?
Gruppo 4	I prodotti del commercio	Quali prodotti commerciavano i Fenici? Cosa producevano da soli per il commercio? Cosa esportavano e cosa importavano?
Gruppo 5	La moneta, la scrittura e la pirateria	Come e perché si passa dal baratto alla moneta? A cosa serviva la scrittura? In che cosa consiste la pirateria?

Mette inoltre a disposizione degli alunni del materiale mirato per la loro libera ricerca (libri, articoli tratti da riviste adatte all'età, immagini, video, siti di consultazione). A seconda della costituzione del gruppo — che non è casuale, in quanto al momento della suddivisione in gruppi si sarà tenuto conto delle caratteristiche di alunni e alunne — l'insegnante assegna il tema e il compito.

A questo momento di ricerca attiva e di produzione del materiale cartaceo segue il momento dell'esposizione in classe: ciascun gruppo nomina un oratore, che utilizzando le mappe concettuali argomenta di fronte ai compagni le conoscenze acquisite. Come attività per casa agli alunni verrà chiesto di costruire, adoperando strumenti digitali noti e già utilizzati a scuola, dei poster digitali che verranno poi inseriti nella Classroom di storia, in modo che siano visualizzabili da tutti. Oltre agli strumenti free disponibili in internet, gli alunni possono sperimentare l'utilizzo del programma *IperMAPPE2* (Erickson), un software che consente di creare mappe multimediali e ipertestuali arricchendole con immagini, approfondimenti e allegati; è inoltre possibile realizzare tabelle e schemi personalizzando le informazioni grafiche. Gli alunni con BES che sono soliti usare insieme all'insegnante lo strumento per creare le mappe possono diventare tutor dei loro compagni meno abituati a lavorare con i software indicati.

FASE 4 L'ALLESTIMENTO DELLE FLOTTE

L'insegnante prepara anticipatamente questa fase, incentrata sulla costruzione di una nave fenicia di carta, stimolando gli alunni e le alunne a guardare a casa un videotutorial,¹ a memorizzare gli step delle procedure necessarie per realizzare la nave e a procurarsi i materiali da portare a scuola per il momento laboratoriale.

Le navi fenicie vengono prodotte confrontandosi in piccoli gruppi, precedentemente formati dall'insegnante, sulle procedure di esecuzione, dopodiché però ogni alunno realizza la propria nave. L'insegnante funge da mediatore e stimola gli alunni di ciascun gruppo a procedere insieme, un passo alla volta e supportandosi l'un l'altro laddove emergano difficoltà.

Dopo che ciascuno avrà realizzato la propria nave fenicia, si prepara insieme il materiale per la battaglia navale con il calcolo orale. Gli alunni verranno divisi in 6 squadre e ad ogni alunno verrà assegnato un ruolo (come si vedrà nella descrizione della prossima fase). Agli alunni viene dato il disegno su A3 di una nave fenicia; ogni nave verrà personalizzata da ciascun gruppo con dettagli disegnati e dal nome scelto dalla squadra, che verrà scritto sulla bandiera.

A questo punto le 6 flotte sono pronte per l'ultima fase di gioco.

FASE 5 NAVIGHIAMO NEL MARE DEL CALCOLO ORALE

Al contrario delle fasi precedenti, essenzialmente preparatorie, questa fase rappresenta il focus dell'attività, in quanto in essa si mira a raggiungere gli obiettivi previsti. Si lavora, quindi, per potenziare il calcolo orale, in un contesto di attività collaborativa in cui ogni alunno partecipa con un ruolo ben definito e motivato da uno stimolo-domanda adatto alle sue possibilità e che si collochi nella sua zona di sviluppo prossimale.

Si prepara un cartellone grande per la battaglia navale, con la quadrettatura e le coordinate lettere/numero, da appendere alla lavagna; sullo sfondo viene riprodotto il Mar Mediterraneo con il territorio della Fenicia.

La battaglia navale si svolge come un gioco a squadre. Per creare le squadre, però, l'insegnante deve organizzare uno slot di quattro gruppi di operazioni miste di difficoltà differenti, articolate in quattro livelli; solo a questo punto può formare le

¹ https://www.youtube.com/watch?v=wioybPkKs_o (accesso verificato il 31/7/2022).

squadre, tenendo presente che in ciascuna squadra devono essere presenti alunni di tutti e quattro i livelli di competenza. Ad ogni livello corrisponde un ruolo nell'equipaggio (cuoco = livello base, marinaio osservatore = livello medio, timoniere = livello esperto, carpentiere = livello avanzato): sarà l'insegnante ad assegnare i ruoli all'interno della squadra in base a ciò che sa dei propri alunni.

Ogni squadra così composta riceve un foglietto contenente una tabella intitolata «Foglio dei calcoli», nella quale si potranno segnare (indicando chi è stato a fornirle) le risposte alle domande di calcolo orale poste dall'insegnante, e il foglio in formato A3 con la propria nave. Nello spazio centrale dello scafo sono presenti quattro spazi vuoti per indicare le coordinate della propria flotta (4 coordinate vicine in orizzontale o verticale); ogni squadra decide dove collocare la propria flotta sulla griglia, ovviamente senza farlo vedere ai membri delle altre squadre.

Foglio dei calcoli

CUOCO	MARINAIO OSSERVATORE	TIMONIERE	CARPENTIERE

Comincia la partita: l'insegnante chiama i bambini delle diverse squadre a un ruolo alla volta (tutti i cuochi, tutti i timonieri, ecc.; non più però di un bambino per squadra), che hanno in mano il loro «foglio dei calcoli», effettua la domanda di calcolo orale opportunamente predisposta e lascia che i bambini scrivano la risposta nella casella corrispondente sul foglio dei calcoli.

I bambini chiamati pensano e scrivono il risultato del calcolo sul foglio (che alla fine del gioco apparirà come nell'esempio qui sotto), e il primo che finisce di scrivere grida: «All'arrembaggio!». Se ha svolto correttamente il calcolo, la sua squadra può scegliere una coordinata e cercare di scoprire dove sono posizionate le flotte delle altre squadre. Se invece il calcolo risulta sbagliato, si dà la parola ai bambini delle altre squadre. L'ordine viene determinato in base alla velocità di risposta, considerando che la squadra può indicare una coordinata solo se il risultato è corretto.

Foglio dei calcoli

CUOCO	MARINAIO OSSERVATORE	TIMONIERE	CARPENTIERE
2×3	$1100 + 500$	$3550 + 51$	$990 + 10$
$10 + 20$	$1503 + 25$	$4280 + 28$	$1200 + 300$
$100 + 100$	$3300 + 350$	$7999 + 4$	$1300 + 301$
$85 + 10$	$4650 + 1000$	$2350 + 45$	$1500 + 504$

Nel momento in cui una squadra indovina una coordinata, l'altra squadra dichiara che un obiettivo è stato colpito. Vince la squadra che per prima riesce ad affondare la nave di una squadra avversaria.

L'insegnante può fermare il gioco chiedendo, nel momento in cui i calcoli proposti risultassero particolarmente impegnativi, quali strategie sono state adottate per calcolare a mente; in questo modo le strategie di risoluzione vengono condivise tra tutti.

Monitoraggio e verifica

Il monitoraggio può avvenire su diversi fronti. L'osservazione costituisce uno strumento di verifica importante, per quanto inevitabilmente soggettivo; per registrare nel modo più oggettivo possibile le dinamiche di apprendimento innescate attraverso le esperienze si può fare affidamento su diverse persone (anche esterne al team) incaricate di osservare e di riportare quanto vedono.

Un'altra forma di monitoraggio consiste nel proporre agli alunni stessi un'attività metacognitiva sul ruolo delle funzioni esecutive e in particolare dei diversi tipi di memoria utili per raggiungere correttezza e velocità nel calcolo orale. Attraverso un dibattito da proporre alla fine delle attività, si può chiedere ai bambini di indicare quali sono secondo loro le attività/giochi che hanno permesso loro di migliorare nelle abilità di calcolo. È opportuno, inoltre, ripetere al termine del percorso il test della linea di base proposto all'inizio per consentire agli alunni stessi di verificare se ci sono stati dei miglioramenti.

Per verificare il cambiamento che ci si aspetta nella velocità e correttezza del calcolo orale può essere proposta una verifica individuale finale.

A queste attività possono seguire delle attività individuali di autovalutazione, nelle quali ogni alunno venga stimolato a riflettere sugli aspetti della memoria in connessione con la matematica.

Il momento dell'autovalutazione ha la funzione fondamentale di permettere ad ogni alunno di sentirsi partecipe del percorso svolto; perciò anche in questa occasione gli alunni devono essere sollecitati a esprimersi in modo autovalutativo rispetto a quanto hanno percepito, al modo in cui sono state condotte queste esperienze, alle relazioni attivate e a ciò che hanno imparato. È importante, visto il tipo di percorso svolto, non forzare le risposte con richieste di spiegazioni. Qui sotto potete vedere un esempio di questionario di autovalutazione a tabella.²

² Tratto da Cornoldi C., Caponi B., Falco G., Focchiatti R., Lucangeli D. e Todeschini M., *Matematica e metacognizione. Atteggiamenti metacognitivi e processi di controllo*, Trento, Erickson, 1995.

Questionario di autovalutazione

Domanda	POCO 	A VOLTE SÌ, ALTRE NO 	QUASI SEMPRE 	MOLTO 
Sei rimasto soddisfatto delle diverse fasi di attività?				
Hai partecipato attivamente alle attività proposte?				
Ti sei divertito nell'imparare un nuovo gioco e nel poterci giocare a scuola?				
Hai collaborato con i tuoi compagni nella battaglia finale?				
Hai acquisito maggiori strategie di calcolo?				
Secondo te il gioco è un modo per imparare?				

PUNTI CRITICI

L'UdA si compone di diverse fasi e coinvolge più discipline; come criticità, pertanto, si può citare il rischio di una dilatazione dei tempi e la necessità che vi sia una buona sinergia sia con l'insegnante di supporto alla classe che con i docenti di altre aree disciplinari coinvolti.

SINTESI FINALE PER PUNTI

Questa UdA ha lo scopo di **potenziare le abilità di calcolo orale** tramite una serie di attività proposte all'interno di una **cornice ludica** ispirata alla **civiltà fenicia**.

Le principali metodologie didattiche adottate sono:

- ▶ il lavoro di gruppo
- ▶ la personalizzazione
- ▶ l'integrazione del digitale.

Bibliografia e sitografia essenziale

Bibliografia

- Bortolato C. (2013), *Imparare le tabelline con il Metodo Analogico*, Trento, Erickson.
- Cornoldi C., Caponi B., Falco G., Focchiatti R., Lucangeli D. e Todeschini M. (1995), *Matematica e metacognizione. Atteggiamenti metacognitivi e processi di controllo*, Trento, Erickson.
- Daffi G. (2017), *C'era un Pirata. Ascolta con attenzione e poi agisci con velocità e precisione*, Trento, Erickson.

- *IperMAPPE 2. Costruire mappe per lo studio individuale e l'insegnamento in classe*, Trento, Erickson.
- MIUR (2012), *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, http://www.scuolaggiuntini.it/wp-content/uploads/2021/01/Indicazioni_Nazionali_curricolo_2012.pdf (accesso verificato il 31/7/2022).
- Rossi D. e Marinelli A. (2019), *La valigetta per ripartire alla grande. Percorsi interdisciplinari di accoglienza e sviluppo delle abilità sociali. Guida per l'insegnante*, Trento, Erickson.
- Rudland J. (2007), *Potenziare la memoria a breve termine. Attività per bambini dai 7 agli 11 anni*, Trento, Erickson.

Sitografia

- [https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Battaglia_navale_(gioco)) (accesso verificato il 31/7/2022).
- https://www.youtube.com/watch?v=wioybPkKs_o (accesso verificato il 31/7/2022).

I materiali che trovate alle pagine seguenti sono tratti da: J. Rudland, *Potenziare la memoria a breve termine*, Trento, Erickson, 2007; C. Bortolato, *Imparare le tabelline con il Metodo Analogico*, Trento, Erickson, 2013.

UdA 11 – Scopriamo insieme i dinosauri *(Monica Attolini)*

Argomenti	Classe di riferimento	Altre discipline coinvolte
<ul style="list-style-type: none">I dinosauri	<ul style="list-style-type: none">Classe 3^a	<ul style="list-style-type: none">Italiano

UdA 12 – La comparsa dell'uomo sulla Terra e la vita nella Preistoria *(Ginevra G. Gottardi)*

Argomenti	Classe di riferimento	Altre discipline coinvolte
<ul style="list-style-type: none">La comparsa dell'uomo sulla TerraLa vita nella Preistoria	<ul style="list-style-type: none">Classe 3^a	<ul style="list-style-type: none">GeografiaScienzeTecnologia

UdA 13 – Lettura delle carte: dagli ambienti alle azioni dell'uomo. Introduzione allo studio delle Civiltà dei fiumi *(Monica Attolini)*

Argomenti	Classe di riferimento	Altre discipline coinvolte
<ul style="list-style-type: none">Il territorio dei popoli dei fiumi e le loro attivitàLettura delle carte e delle fonti	<ul style="list-style-type: none">Classe 4^a	<ul style="list-style-type: none">GeografiaItalianoEducazione civica

UdA 14 – La casa romana *(Ginevra G. Gottardi)*

Argomenti	Classe di riferimento	Altre discipline coinvolte
<ul style="list-style-type: none">La casa romana: tipologie, ambienti, stili architettonici e decorativi	<ul style="list-style-type: none">Classe 5^a	<ul style="list-style-type: none">ArteEducazione civicaTecnologia

Scopriamo insieme i dinosauri

Monica Attolini

I dinosauri sono un argomento che appassiona molto i bambini, i quali di solito possiedono già molte informazioni al riguardo. Prima di affrontare lo studio delle pagine del sussidiario, è importante prestare attenzione alle conoscenze possedute dagli alunni, condividerle, farle diventare patrimonio comune a cui successivamente agganciarsi per integrare in modo significativo nuovi saperi. Dopo una prima ricognizione delle conoscenze, si passa a indagare le curiosità e le domande dei bambini sull'argomento. Cercare le risposte a queste domande, dopo averle analizzate e organizzate, sarà un buon modo per iniziare lo studio dell'argomento in questione.



QUADRO IDENTIFICATIVO	
Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> • Storia
Altre discipline coinvolte	<ul style="list-style-type: none"> • Italiano
Principali contenuti trattati	<ul style="list-style-type: none"> • I dinosauri
Modalità di insegnamento/apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione a grande gruppo • Lavoro di gruppo cooperativo • Didattica laboratoriale
Classe e contesto di riferimento (con eventuali tipologie di BES)	<ul style="list-style-type: none"> • Classe 3^a, 23 alunni • 7 alunni di origine straniera, con diversi livelli di alfabetizzazione • 4 alunni con BES

Piano di lavoro

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
Secondo le <i>Indicazioni nazionali per il curricolo</i> e le <i>Competenze chiave europee</i>		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> • I fossili dei dinosauri • Dinosauri erbivori e carnivori • La riproduzione dei dinosauri • L'estinzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze • Rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite • Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni • Leggere testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua • Competenze sociali e civiche

Introduzione

L'attività si compone di 5 fasi.

Schema di divisione in fasi

Fase 1	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante propone l'argomento alla classe e sollecita i bambini a condividere le informazioni che già possiedono (lavoro a grande gruppo).
Fase 2	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante sollecita gli alunni a condividere le curiosità che hanno e quali sono le cose che vorrebbero conoscere e studiare sui dinosauri. Successivamente raccoglie e trascrive tutte le domande proposte dai bambini (lavoro a grande gruppo).
Fase 3	<ul style="list-style-type: none"> • Divisi in piccoli gruppi, gli alunni devono raggruppare le tante domande proposte in base a caratteristiche comuni. Condivisione a grande gruppo delle scelte effettuate (lavoro a piccolo gruppo e a grande gruppo).
Fase 4	<ul style="list-style-type: none"> • Si dividono i bambini in coppie. Ogni coppia svolge una piccola ricerca per rispondere ad alcune delle domande proposte. Successivamente le coppie si preparano a restituire ai compagni ciò che hanno scoperto (lavoro a coppie).
Fase 5	<ul style="list-style-type: none"> • La classe ascolta le restituzioni delle coppie documentando con fotografie, disegni, appunti il lavoro dei compagni. Si realizza un cartellone che contiene tutti i lavori svolti (condivisione dei lavori e realizzazione di un grande cartellone).

Strumenti e materiali

- Libro di testo
- Libri e riviste sull'argomento (presenti nella biblioteca di classe, reperiti nella biblioteca di quartiere, portati a scuola da alunni e insegnanti)
- Lavagna di ardesia e/o a fogli mobili
- Macchine fotografiche
- Fogli e cartoncini
- Materiali di recupero
- Computer
- Padlet, Jamboard

Svolgimento

FASE 1 CONDIVISIONE DELLE CONOSCENZE SUI DINOSAURI

L'insegnante propone ai bambini, mostrando immagini e libri, di iniziare a occuparsi dei dinosauri e chiede cosa sanno sull'argomento. Dopo aver richiamato le regole per partecipare a una conversazione collettiva decise insieme in precedenza, invita gli alunni a condividere con i compagni ciò che già conoscono sui dinosauri e chiede loro di spiegare come hanno appreso quelle informazioni. Ascoltare le parole degli altri permette anche ai bambini più fragili di riconoscere di essere già a conoscenza di parte delle informazioni portate dai compagni e di sentirsi così partecipi del lavoro comune. In breve tempo, le conoscenze condivise risulteranno tantissime, provenienti dalle fonti più diverse.

L'insegnante registra alla lavagna o su un cartellone quello che i bambini raccontano. Durante la conversazione può registrare in una tabella, precedentemente predisposta e già utilizzata, le caratteristiche degli interventi, per valutare in che modo evolvono nel tempo le competenze comunicative dei bambini.

FASE 2 DOMANDE E CURIOSITÀ

L'insegnante chiede ai bambini che cosa vorrebbero studiare sui dinosauri e quali cose vorrebbero scoprire e conoscere in particolare e registra in un lungo elenco le domande che vengono proposte.

FASE 3 CATEGORIZZAZIONE DELLE DOMANDE

L'insegnante propone alla classe l'attività: divisi in piccoli gruppi, gli alunni potranno rileggere tutte le domande precedentemente formulate e organizzarle in sottogruppi. L'insegnante consegna ai gruppi l'elenco delle domande e li sollecita a mettere insieme quelle che sono simili e a trovare un titolo a ciascun sottogruppo. I gruppi possono scegliere elenchi scritti molto in grande, o in stampato maiuscolo, o con tecniche di alta leggibilità. Via via che i gruppi mettono in atto le loro strategie, l'insegnante le condivide con tutti gli altri (ci sarà chi ritaglia le domande per raggrupparle materialmente una sotto l'altra, chi evidenzia con vari colori le domande che trattano lo stesso argomento, chi le ricopia su fogli diversi cancellandole dall'elenco...).

Terminato il lavoro, l'insegnante sollecita i gruppi a presentare alla classe le decisioni prese e a spiegare quali criteri hanno utilizzato. In tal modo i bambini

vengono sollecitati a operare delle categorizzazioni e a riflettere sulle loro scelte. L'insegnante riporta alla lavagna le proposte, evidenziando le scelte simili e quelle differenti e realizzando, in accordo con i bambini, una sintesi comune che resta a disposizione di tutti, appesa in aula.

Durante le attività di gruppo l'insegnante può osservare la capacità di collaborare e di condividere conoscenze e abilità dei bambini e prendere appunti o spuntare le voci di una checklist preparata precedentemente.

FASE 4 RICERCA A COPPIE

L'insegnante divide i bambini in coppie tenendo conto delle diverse competenze, ma anche delle relazioni positive che ci sono fra loro. Ogni coppia sceglie alcune domande che piacciono a entrambi i membri, le copia su foglietti adesivi o su normali foglietti, poi — consultando il libro di testo, ma anche altri materiali (riviste, libri, oggetti, video a disposizione dal pc) — cerca di rispondere ai quesiti. L'insegnante chiede anche di realizzare delle grafiche che arricchiscano le risposte. Terminata la ricerca, le coppie decidono in che modo presentare il lavoro alla classe, definendo i ruoli e le modalità.

FASE 5 RESTITUZIONE DEI RISULTATI DEL LAVORO DI RICERCA

A turno le coppie presentano il lavoro alla classe, secondo le modalità definite: c'è chi legge, chi racconta, chi mostra immagini o piccoli artefatti. I compagni documentano le restituzioni prendendo appunti e facendo fotografie. Tutti i lavori vengono esposti in un grande cartellone o in un angolo dedicato. Anche in questo caso l'insegnante può prendere appunti sulle caratteristiche delle esposizioni.

SUCCESSIVE ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO/CONSOLIDAMENTO

- I bambini scelgono una delle ricerche effettuate dai compagni e la studiano, per esporla successivamente alla classe.
- L'insegnante mette a disposizione dei bambini le immagini che aveva utilizzato per introdurre l'argomento e chiede loro di abbinarle alle varie ricerche, o anche a domande che non sono state scelte dai gruppi.
- L'insegnante assegna ai bambini alcune delle domande non scelte dai gruppi durante le attività di ricerca, perché cerchino le risposte nel sussidiario e negli altri libri a disposizione. Questa attività può essere svolta in classe o anche assegnata come compito a casa. Le domande possono essere caricate su un Padlet o su una Jamboard.
- Si può proporre ai bambini di realizzare un fossile di dinosauro, secondo le istruzioni della scheda riportata in appendice.

Monitoraggio e verifica

Alla fine dell'attività è opportuno predisporre una verifica in cui i bambini devono confrontarsi con una grande immagine da interpretare, che fa da sfondo e attiva le conoscenze acquisite. Si può vedere un esempio di immagine con domande nella scheda riportata in appendice.

La consegna può essere così formulata:

Osserva con attenzione questa immagine e descrivi sia l'ambiente che i dinosauri. Puoi scrivere un breve racconto o rispondere a queste domande:

In quale ambiente ci troviamo? Da cosa lo capisci?
Quali dinosauri sono rappresentati? Descrivi come sono fatti.
Secondo te di cosa si nutrivano? Da cosa lo capisci?
Cosa sta succedendo sullo sfondo dell'immagine?

Ai bambini più in difficoltà si possono proporre domande chiuse, vero/falso, oppure brevi didascalie da associare alle immagini corrette.

✓ SINTESI FINALE PER PUNTI

In questa UdA si propone di affrontare il tema **dinosauri** a partire da **ciò che i bambini già sanno** e dalle loro curiosità, al fine di:

- ▶ **valorizzare le conoscenze** di ciascuno
- ▶ rendere il bambino **protagonista dell'apprendimento**.

L'attività si svolge in modalità diversificate:

- ▶ discussione e condivisione a grande gruppo
- ▶ classificazione delle domande a piccolo gruppo
- ▶ approfondimento e ricerca in coppia.

Bibliografia e sitografia essenziale

- Ajello Messina A.M., Pontecorvo C. e Zucchermaglio C. (2015), *Discutendo si impara. Interazione sociale e conoscenza a scuola*, Roma, Carocci.
- Bonaiuti G., Calvani A. e Ranieri M. (2016), *Fondamenti di didattica*, Roma, Carocci.
- Brusa A. (1991), *Il manuale di storia*, Firenze, La Nuova Italia.
- Brusa A. (2012), *Piccole storie. La grande storia raccontata ai bambini*, Molfetta, La Meridiana.
- Brusa A. (2021), *Immagini e didattica della storia*, «Historia Ludens», <http://www.historialudens.it/biblioteca/413-la-visual-history-l-uso-didattico-delle-fonti-iconografiche-2.html?fbclid=IwAR3VAXGzTZoFpQN-Q3OA7OsM4Rzwwk6Uj3O42DobfVd5M1MJTmYgepHpBoE> (accesso verificato il 31/7/2022).
- de la Garanderie A. (1999), *I profili pedagogici*, Firenze, La Nuova Italia.
- Del Rio V. e Attolini M. (2021/2022), *Il mio primo atlante*. In *Contastorie, classe terza*, Milano, Rizzoli Education.
- Freinet C. (2022), *La scuola «moderna». Guida pratica per l'organizzazione materiale, tecnica e pedagogica della scuola «popolare»*, Trieste, Asterios.
- Movimento di Cooperazione Educativa (2018), *Narrare la scuola. Insegnamenti riflessivi e documentazione didattica*, a cura di S. Nicolli, Trieste, Asterios.
- Movimento di Cooperazione Educativa (2020), *Educare alla parola. Manifesto per un'educazione linguistica democratica*, Trieste, Asterios.

I materiali che trovate nelle prossime pagine sono tratti da V. Del Rio e M. Attolini (2022), *Il mio primo atlante*. In *Contastorie. Classe terza*, Milano, Fabbri-Erickson.

Che strade tracciano le linee?

Dall'arte alla geometria

Desirée Rossi

La progettazione parte dalla proposta di esposizione a libri attivi, cioè libri che si trasformano in momenti di gioco; la finalità di sviluppare e di potenziare nell'alunno le capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale, di osservare le immagini e le diverse creazioni artistiche per leggerle e comprenderle, di acquisire una personale sensibilità estetica e un atteggiamento di consapevole attenzione per le diverse forme d'arte. Attraverso il laboratorio collettivo (si prenderanno a modello quelli proposti da Hervé Tullet) e un'attività di ricerca di linee nell'ambiente naturale (*outdoor*), i bambini verranno stimolati a produrre e riconoscere tipi diversi di linee, per arrivare a saperle nominare e riconoscere dal punto di vista geometrico.



QUADRO IDENTIFICATIVO	
Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> • Arte e immagine
Principali contenuti trattati	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, differenziare e nominare i diversi tipi di linee • La geometria in natura • I ritmi musicali e la loro espressione grafica • Coordinazione e movimento sulle linee
Modalità di insegnamento/apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro di gruppo • Didattica inclusiva • Integrazione del digitale
Classe e contesto di riferimento (con eventuali tipologie di BES)	<ul style="list-style-type: none"> • Due classi 2^a (circa 40 bambini) che lavoreranno per gruppi misti in classi aperte • Scuola di paese in zona periferica, offerta extrascolastica carente • Un bambino con disturbo del linguaggio, uno con ritardo cognitivo dovuto a idrocefalia); diversi bambini di recente immigrazione, con scarsissima o nessuna conoscenza della lingua italiana

Piano di lavoro

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
Secondo le Indicazioni nazionali per il curricolo e le Competenze chiave europee		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> • I modi in cui si può agire su un'immagine • Le caratteristiche delle linee • Le potenzialità espressive dei diversi materiali • Gli elementi geometrici di base • Le caratteristiche del percorso e l'andatura corrispondente 	<ul style="list-style-type: none"> • Agire su elementi visivi attraverso l'immaginazione • Rappresentare le diverse tipologie di linee • Utilizzare la rappresentazione iconica per raccontare, esprimersi e illustrare • Individuare e distinguere linee spezzate, curve, miste (aperte, chiuse, semplici, complesse) • Controllare l'azione in relazione alle informazioni visive e verbali • Verbalizzare le indicazioni di movimento tenendo conto dei concetti topologici e delle indicazioni ricevute 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare elementi geometrici in modo creativo in attività ludica • Utilizzare creativamente e in modo originale gli elementi fondamentali del linguaggio visuale • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni • Riconoscere e denominare figure geometriche a partire da situazioni reali • Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno • Descrivere un percorso che si sta facendo oppure dare le istruzioni a qualcuno affinché compia il percorso desiderato

Introduzione

Questa UdA, dedicata all'espressione artistica tramite l'«azione sulle linee», parte da un'esperienza di gioco, nella quale inizialmente l'alunno familiarizza con le opere d'arte e con le caratteristiche che in seguito andrà a riprodurre e a utilizzare in modalità ludica. Il connubio tra arte e geometria si fa più esplicito a mano a mano che si prosegue con le diverse fasi dell'unità di apprendimento.

Attraverso la sperimentazione di stimoli artistici e un approfondimento sul rapporto che intercorre fra le linee e la percezione creativa, l'alunno impara a servirsi del linguaggio visivo, in un processo di evoluzione dell'esperienza espressiva spontanea verso forme di comunicazione sempre più consapevoli e strutturate. Familiarizzare con opere d'arte e con immagini di qualità sensibilizza e potenzia nell'alunno le capacità creative, estetiche ed espressive, rafforza la preparazione culturale e contribuisce a educarlo a una cittadinanza attiva e responsabile. Il percorso è pensato per portare il bambino dalla condizione di fruitore a quella di creatore di forme artistiche e tocca, oltre all'arte, varie discipline: geometria, educazione motoria, musica.

Schema di divisione in fasi

Fase 1	• Giocare con i libri di Tullet
Fase 2	• Che strade tracciano le linee?
Fase 3	• Scopriamo le linee in natura

Fase 4 • A caccia di linee

Fase 5 • Mettere insieme le linee per creare ponti

Inquadramento metodologico

Le attività consentono ai bambini di mettersi in gioco in prima persona attraverso diversi laboratori, spazi fisici e mentali dove l'alunno è attivo e in relazione agli altri, formula ipotesi e ne verifica le conseguenze, progetta e sperimenta, discute e argomenta le scelte proprie e altrui, negozia e costruisce significati, conducendo a conclusioni temporanee e a nuove aperture la costruzione delle conoscenze personali e collettive. È all'interno di questa cornice metodologica — i cui assi portanti sono la didattica ludica, l'*Outdoor education* e il coinvolgimento della componente corporea per raggiungere finalità cognitive (secondo l'approccio proprio della psicomotricità) — che i bambini imparano a riconoscere e a rappresentare le linee, nonché a trovarle in natura o negli artefatti creati dall'uomo.

Mediante la funzione emotivo-affettiva gli alunni, nel rapporto con l'opera d'arte proposta nell'ambito di una sperimentazione individuale e collettiva, riflettono inoltre sulla formalizzazione simbolica delle emozioni. La familiarizzazione con tutti i linguaggi artistici, che sono universali, consente infine di sviluppare relazioni interculturali basate sulla comunicazione, sulla conoscenza e sul confronto tra culture diverse.

Strumenti e materiali

- *Ambienti*. Lo spazio interno è un laboratorio o la classe allestita e modificata nel suo assetto. Parte di questa progettazione punta a sviluppare anche gli aspetti motori, quindi uno degli ambienti di attività è la palestra o stanza della psicomotricità. Altro ambiente reale che ha un ruolo importante è lo spazio esterno, un luogo come il giardino della scuola o il parco della città, dove effettuare le escursioni alla ricerca delle linee in natura; l'*outdoor* viene dunque valorizzato come luogo che sa dare nuovi input per avviare, mantenere e portare a conclusione l'attività didattica. C'è infine l'ambiente digitale, che entra in campo con la creazione di documenti, permettendo ai bambini di tenere traccia del percorso e di realizzare, attraverso l'inserimento di foto dei lavori svolti in un PowerPoint, una mostra grafica virtuale.
- *Materiali*. Per questa UdA servono libri e materiali di stimolo, siti dove visualizzare le esperienze di laboratorio proposte da Tullet, tempera e pennelli, vasetti, rotoli di carta, teli in plastica, nastro adesivo di carta, carte per l'esperienza outdoor, materiali da palestra per effettuare il percorso, fogli, pannelli espositivi, pc, camera digitale.
- *Risorse*. Insegnanti disposti a lavorare insieme per la riuscita dei laboratori e per l'allestimento degli spazi di apprendimento che in questa progettazione rivestono un ruolo fondamentale, spazi interni o esterni alla scuola per poter effettuare con due classi le esperienze (in assenza di uno spazio interno è possibile chiedere sale del comune o della circoscrizione o temporaneamente spazi biblioteca...), spazi aperti nelle vicinanze della scuola dove poter condurre l'esperienza outdoor, accesso alla rete, strumenti digitali e multimediali, presenza sul territorio di proposte educative didattiche a tema.

Svolgimento

FASE 1 GIOCARE CON I LIBRI DI TULLET

In questa prima fase, nella quale verranno proposti input didattici relativi all'educazione all'arte e all'immagine, si giocherà con le diverse forme geometriche e con i colori attraverso i libri attivi-interattivi di Hervé Tullet. Le due classi verranno divise mescolandole in due gruppi, e ciascun gruppo parteciperà assieme a un insegnante alla «lettura-stimolo» dei seguenti testi di Tullet: *Giochi d'arte* (2017), *Un libro* (2010), *Il gioco del mescolare l'Arte* (2020), *Un'idea* (2020). Per quanto riguarda il lavoro di progettazione, è fondamentale dedicare attenzione alla cura e all'allestimento dello spazio di apprendimento, uno spazio di grande gruppo che va pensato per favorire la partecipazione di tutti e la condivisione dell'elaborazione del gioco-arte come co-costruzione di una storia. Sarà dunque caratterizzato dalla presenza di sedute che non sono banchi (spazio-agorà o cuscini colorati), in modo tale che sia possibile per tutti vedere le pagine del libro e muoversi agevolmente per toccarle, sfogliarle e trasformarle.

L'insegnante che espone le pagine del libro ai bambini ha il compito importantissimo di coinvolgerli e di guidarli alla scoperta creativa di ciò che avviene entro quella cornice di gioco e sperimentazione. Lo scopo di questa lettura interattiva è permettere ai bambini di costruire una storia sempre diversa; l'insegnante è un narratore che mette in relazione ciò che succede tra una pagina e l'altra a partire dagli spunti degli alunni, i quali diventano così, attraverso la loro fantasia, protagonisti attivi della narrazione.

FASE 2 CHE STRADE TRACCIANO LE LINEE?

In questa seconda fase si propongono dei veri e propri laboratori, che si possono scegliere, a seconda degli obiettivi che ci si prefigge, tra quelli proposti nel libro *La fabbrica dei colori. I laboratori di Hervé Tullet* (L'ippocampo, 2016). Per queste due classi seconde si predispone uno spazio ampio (atrio, corridoio, palestra...) con teli di plastica sul pavimento, dove essere liberi di dipingere, e dei rotoli di carta bianca. Il laboratorio scelto s'intitola «Pittura in musica»: si lavorerà con la pittura, chiedendo ai bambini di svolgere l'attività a piedi nudi.

L'insegnante predispone una playlist (della durata di circa 20 minuti) con tracce brevi e diversificate dal punto di vista melodico. Si preparano anche barattoli di colore, almeno tanti quanti sono i bambini. Ai bambini vengono date poche e chiare indicazioni: posti davanti alla striscia alta del foglio, possono iniziare a tracciare linee non appena parte la musica, lasciandosi trascinare dal ritmo e dalle emozioni che la melodia suscita in loro; quando la musica cambia abbandonano la loro linea per continuare quella di un compagno, scambiandosi di posto.

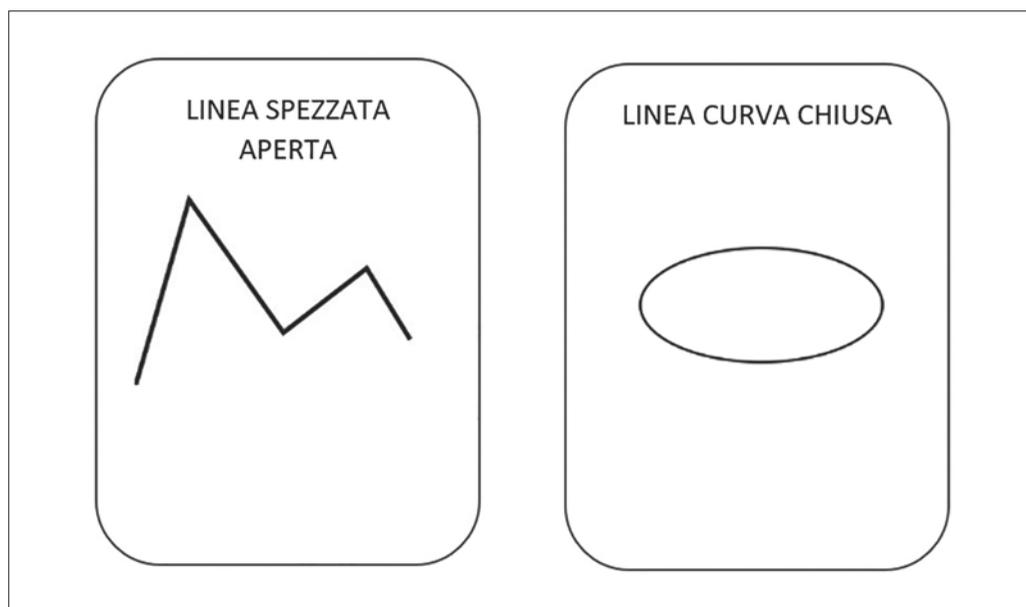
Una volta che la pittura collettiva è asciutta si svolge tutti insieme un lavoro di denominazione e di riconoscimento delle tipologie di righe presenti sulla carta. L'insegnante sta attento a nominare correttamente le tipologie di linee che si riescono a individuare e a considerarle come delle strade, che i bambini possono percorrere utilizzando delle piccole macchinine-gioco. A lavoro asciutto è possibile anche disegnare con un pennarello le automobili che si spostano sulle strade pitturate.

FASE 3 SCOPRIAMO LE LINEE IN NATURA

Grazie all'esperienza laboratoriale svolta nella fase 2, i bambini e le bambine hanno imparato a riconoscere e nominare i diversi tipi di linee. Si propone quindi agli alunni, divisi in piccoli gruppi, una piccola esperienza outdoor, nella quale gli stimoli derivano direttamente dall'ambiente esterno.

Le insegnanti predispongono delle carte da gioco — plastificate per aumentarne la resistenza, visto che vanno usate all'aria aperta — nelle quali è indicata una linea di un certo tipo associata a un'immagine rappresentativa (qui sotto potete vedere un paio di esempi). Il compito dei bambini è quello di esplorare l'ambiente esterno scelto per l'attività e di andare a scoprire/prelevare o fotografare l'oggetto o l'elemento che si adatta alla linea richiesta. I bambini lavoreranno a piccoli gruppi, e ogni alunno/a avrà un ruolo preciso. Una volta trovato l'elemento richiesto, ad ogni gruppo viene consegnata una carta vuota sulla quale si dovrà disegnare l'elemento che corrisponde al tipo di linea. Ci si confronterà in grande gruppo scambiando le carte tra gruppi sulla pertinenza dell'associazione.

L'insieme delle carte costituirà poi un memory con il quale tutti gli alunni possono giocare nei momenti non strutturati della giornata.

**FASE 4** A CACCIA DI LINEE

A questo punto del percorso, i bambini e le bambine hanno acquisito l'abilità di riconoscere le linee dal loro nome; l'insegnante predispone quindi una «caccia alle linee». Innanzitutto si consegna a tutti i bambini un cartellino di carta a forma di lente di ingrandimento che ciascuno personalizzerà con il proprio nome e attaccherà alla loro maglietta: sentirsi «detective di linee» aumenta la motivazione.

Poi l'insegnante prepara tanti bigliettini quanti sono gli alunni, indicando su ogni biglietto una linea caratteristica che il bambino dovrà andare a scovare. In uno spazio adeguatamente ampio, confinante con l'aula dove si svolge l'attività, l'insegnante disegna sul pavimento, con il nastro adesivo di carta, diverse tipologie di linee che

corrispondono alle linee classificate dai bambini: dato l'elevato numero di bambini, superiore a quello delle tipologie di linee, bisognerà aver cura di proporre linee diverse per ogni tipologia. Ai bambini viene chiesto di estrarre un biglietto, leggere la descrizione scritta della linea da scovare e andare a cercarla sul pavimento; quando la trovano la ripassano con un pennarello colorato. L'attività prevede una verifica tramite autocontrollo: si predispose una tabella su un cartellone in cui, a fianco della descrizione scritta della linea, vengono disegnate tutte le linee di quella tipologia presenti sul pavimento. Così i bambini, una volta che avranno scelto la propria linea, potranno verificare in autonomia se hanno ragionato correttamente.

In un secondo momento ci si sposta in palestra e l'insegnante, chiedendo l'aiuto dei bambini, inizia a costruire un percorso motorio: usando i diversi materiali da palestra dovranno provare a ricostruire le stesse linee che avevano trovato quando facevano i detective. In ogni parte del percorso in cui si cambia linea si cambia anche l'andatura. Il percorso viene creato ed elaborato in collaborazione tra alunni e insegnanti: ognuno pensa a cosa vuole mettere nel suo pezzettino.

Quando tutto è pronto per il gioco motorio, per far partire la gara a staffetta non rimane che dire: un, due, tre, LINEA!

FASE 5 METTERE INSIEME LE LINEE PER CREARE PONTI

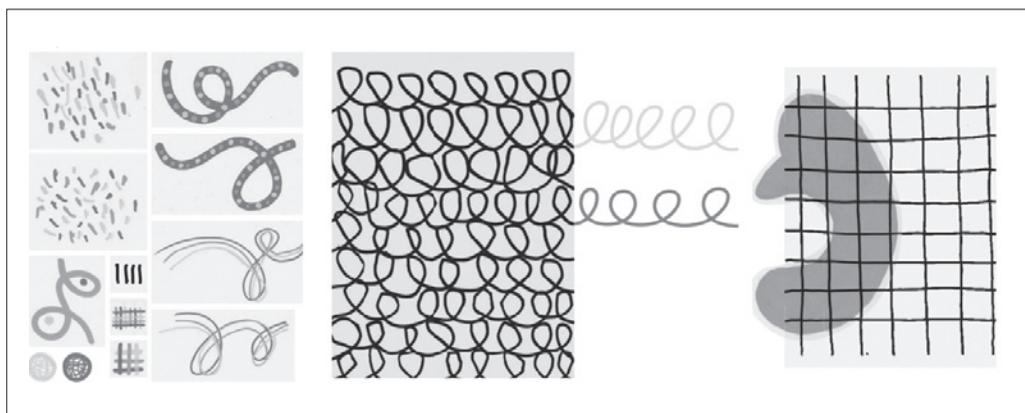
Le attività di questo percorso si concludono, ricalcando l'esperienza svolta nella fase 2, con un laboratorio di sperimentazione artistica collettiva finalizzato alla realizzazione di opere che poi saranno raccolte in una mostra realizzata in presenza per i compagni della scuola, e a distanza in digitale per coinvolgere chi dovesse avere difficoltà a recarsi nell'edificio.

Si prepara un grande foglio (70x50 cm) per ogni bambino e lo si pone a terra. Su di esso si predispongono degli oggetti diversi per grandezza e per forma (prima curvi/tondi, poi, in un secondo momento, anche spigolosi); ai bambini viene detto che non possono colorarli, e che vanno quindi schivati. I bambini disegnano sul foglio delle linee con la tempera colorata, a seconda dell'input dell'insegnante che conduce il laboratorio, e così attorno agli oggetti finiscono con il crearsi delle «strade».

Quando la pittura è asciutta, si tolgono gli oggetti dal foglio e lo si divide in quattro parti; i bambini ne tengono una e scambiano con i compagni le altre tre. Ogni bambino/a cerca di unire le parti stando attento a far coincidere alcune linee e ferma i fogli con il nastro adesivo, in modo da formare un unico disegno. L'insegnante, a questo punto, sollecita i bambini a disegnare con il pennarello nero i dettagli di questo disegno, in particolare ponti, macchine, persone, piante, come se si trattasse di una città o di un paese da riempire di forme di vita. In quest'ultima fase, molto delicata, la musica che accompagna il lavoro può essere rilassante, in modo da favorire la concentrazione negli alunni. Ai bambini che faticano a trovare idee su come proseguire il lavoro di dettaglio si dice di passeggiare e di osservare ciò che fanno gli altri, lasciandosi ispirare: è un modo per far percepire loro il valore aggiunto di essere insieme nello svolgere l'attività.

A completamento di quest'attività di sperimentazione creativa è possibile utilizzare, come stimolo per i bambini, la *Valigetta dell'artista* (Tullet e Falconi, 2020), un kit contenente diversi materiali — come basi di sfondo e disegni su lucido dell'autore — che possono essere usati per permettere ai bambini di sperimentare cre-

ativamente diverse forme e di giocare all'infinito, con texture ed elementi grafici per comporre, scomporre, lavorare da soli e/o in gruppo. Sotto si riportano alcuni esempi di materiali tratti dal gioco.



Quando tutte le opere saranno pronte, bambini e insegnanti insieme organizzeranno la mostra in tutti i suoi aspetti: si tratterà di scegliere il posto, di capire come disporre le opere, di creare i cartellini di spiegazione, di curare la mostra virtuale, di decidere quale titolo dare...

Monitoraggio e verifica

Gli strumenti di verifica dello sviluppo di abilità e competenze possono essere diversi a seconda delle diverse fasi dell'UdA. Il primo strumento di rilevazione dell'andamento delle esperienze è sicuramente l'osservazione durante le attività; ecco perché è bene che siano presenti più insegnanti per classe e che i ruoli di conduttore e di osservatore vengano scambiati nelle esperienze successive.

Il dialogo e la partecipazione dei bambini nel corso della fase 1 sono elementi da valutare attentamente; visto che ogni alunno/a è diverso si concederanno al dialogo più tempi a diverse riprese, in modo di dare la possibilità a tutti di comprendere ciò che si sta facendo e di entrare pienamente nel senso dell'esperienza.

Nella fase 4, i bambini lavorano in autonomia andando a cercare la linea indicata sul foglietto dall'insegnante. Come si è detto, c'è in questo percorso un momento di autocorrezione rispetto all'obiettivo di riconoscimento delle linee; l'insegnante può comunque effettuare un monitoraggio osservando le scelte dei bambini e la loro capacità di cambiare direzione quando si accorgono di aver sbagliato. A seguito delle attività sulle linee si proporranno esercizi di verifica individuale sul quaderno. Gli elaborati grafico-pittorici realizzati dai bambini e il loro contributo all'organizzazione della mostra finale costituiscono ulteriori oggetti di valutazione: si terrà conto della motivazione, della partecipazione, delle competenze collaborative, dell'adeguatezza della risposta ai diversi input dati.

A conclusione del percorso si può proporre agli alunni un questionario di gradimento — da completare in autonomia — sulle diverse attività svolte, dando loro la possibilità di esplicitare attraverso delle emoticon come si sono sentiti nei diversi passaggi dell'esperienza.

Punti critici

L'organizzazione degli spazi richiede il tempo e le energie dell'intero team degli insegnanti e dei collaboratori scolastici. Inoltre, la gestione di un gruppo così grande richiede alle insegnanti che lavorano al progetto estrema flessibilità per includere tutti, abilità motivazionali e disponibilità a adottare un tempo lento, quello necessario ad ogni alunno per potersi esprimere. Ai bambini l'UdA richiede come prerequisito l'aver sviluppato le abilità sociali di base, senza le quali il lavoro collettivo laboratoriale risulterebbe poco efficace negli intenti educativi oltre che in quelli didattici.



SINTESI FINALE PER PUNTI

L'UdA progettata è caratterizzata da una **cornice ludica** e prevede **attività creative** in ambiente interno e di **esplorazione** dell'ambiente esterno. Ha l'obiettivo di:

- ▶ stimolare il **pensiero** e la **creatività** dei bambini
- ▶ far sperimentare loro «artisticamente» la **dimensione della fisicità**
- ▶ insegnare a cercare e **riconoscere le forme presenti in natura**
- ▶ sviluppare abilità sociali fondamentali e al tempo stesso la capacità di **espressione di sé**.

Bibliografia e sitografia essenziale

Bibliografia

- Falconi A. e Tullet H. (2020), *La valigetta dell'artista*, Trento, Erickson.
- MIUR (2012), *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, http://www.scuolagiuntini.it/wp-content/uploads/2021/01/Indicazioni_Nazionali_curricolo_2012.pdf.
- Tullet H. (2010), *Un libro*, Modena, Franco Panini.
- Tullet H. (2017), *Giochi d'arte*, Milano, L'ippocampo.
- Tullet H. (2020a), *Il gioco del mescolare l'Arte*, Milano, L'ippocampo.
- Tullet H. (2020b), *Un'idea*, Milano, L'ippocampo.

Sitografia

- <https://www.youtube.com/watch?v=it9i8w2QVlw> (accesso verificato il 31/7/2022).
- <https://www.francopaniniragazzi.it/index.php/expo-ideale-tullet> (accesso verificato il 31/7/2022).