

A group of children are gathered around a table, painting a large, colorful world map. The map is divided into continents and oceans, with various elements drawn on it, including a polar bear, a rabbit, a deer, a person, a sailboat, a large ship, wind turbines, a train, a toucan, a starfish, and a fish. The children are using paintbrushes and markers to add details to the map. The map is outlined with white chalk lines.

Geografia attiva per la scuola primaria

Percorsi esperienziali
per esplorare luoghi, spazi
e culture

Silvana Giarolli

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

GEOGRAFIA ATTIVA PER LA SCUOLA PRIMARIA

Ancora oggi, quando si parla di geografia, si pensa a una disciplina mnemonica, quella delle filastrocche per ricordare i nomi della partizione delle Alpi. Ma se quella è la geografia, che cos'è la Geografia, quella con la G maiuscola?

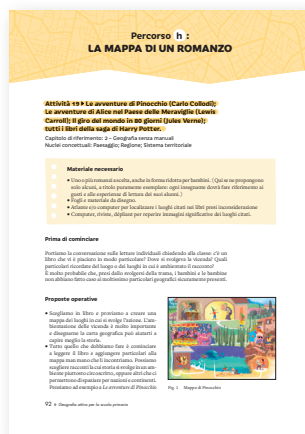
La Geografia è il dove, perché, chi, come e quando di tutte le cose che sono in rapporto con la Terra e con le forme di vita che hanno per casa la Terra.

Dopo un'introduzione che aiuta a inquadrare il volume in una completa ed esaustiva cornice teorica, più di 50 attività, rivolte ai docenti e alle docenti di scuola primaria, intrecciano la Geografia con altre discipline, da quelle più scontate a quelle più inaspettate.

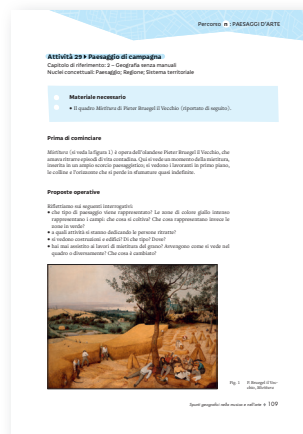
Le attività invitano a fare Geografia attraverso 21 percorsi che permettono all'insegnante di spaziare tra attività diverse da svolgere in classe o all'aperto, con un approccio «tradizionale» o ludico e multimediale.

Le sezioni in cui è diviso il libro sono:

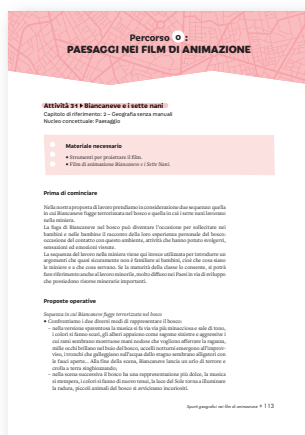
- Spunti geografici nella letteratura
- Spunti geografici nella musica e nell'arte
- Spunti geografici nei film di animazione
- Noi e la Terra, fatto della stessa pasta
- La mente locale e il senso del luogo
- Educare alla cittadinanza
- Giocare con la Geografia



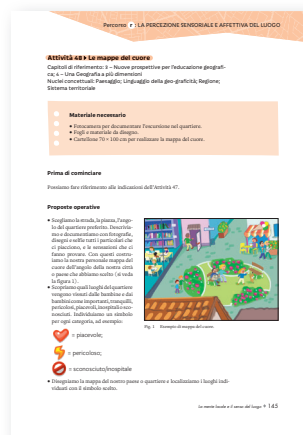
La mappa di un romanzo



Paesaggi d'arte



Paesaggi nei film di animazione



La percezione sensoriale e affettiva del luogo

L'AUTRICE

SILVANA GIAROLLI

Dopo la formazione universitaria in Pedagogia, ha insegnato a lungo nella scuola primaria collaborando a progetti di aggiornamento per insegnanti. È autrice di numerosi articoli inerenti alla scuola e all'educazione su quotidiani locali e nazionali e sulla rivista «La vita Scolastica».

Curatrice per l'ambito storico-geografico e per proposte di educazione alla cittadinanza di sussidiari per la scuola primaria, è anche autrice di libri dedicati alla didattica della Geografia e contributi in miscelanee di autori vari.

Dal 2013 è docente a contratto presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Brescia, dove si occupa dei laboratori di Geografia per il corso di laurea in Scienze della Formazione primaria.






€ 21,50



9 788859 031550

www.ericsson.it

INDICE

7	Introduzione
11	Parte 1 – Una nuova didattica della Geografia
13	Cap. 1 Preparare il terreno
23	Cap. 2 Geografia senza manuali
33	Cap. 3 Nuove prospettive per l'educazione geografica
39	Cap. 4 Una Geografia a più dimensioni
49	Parte 2 – Imparare la Geografia
51	Prima di cominciare
55	Sezione  1 Spunti geografici nella letteratura
101	Sezione  2 Spunti geografici nella musica e nell'arte
111	Sezione  3 Spunti geografici nei film di animazione
121	Sezione  4 Noi e la Terra, fatti della stessa pasta
141	Sezione  5 La mente locale e il senso del luogo
149	Sezione  6 Educare alla cittadinanza
155	Sezione  7 Giocare con la Geografia
163	Bibliografia

Introduzione

Appena prima di mettere mano alla stesura di questo libro, una filastrocca che tutti abbiamo recitato da piccoli mi frullava in continuazione e insistentemente nella mente, a scapito di altri pensieri che mi sembravano più seri: *Ambarabà cicci coccò, tre civette sul comò...*

Mi chiedevo che attinenza potesse avere col progetto che avevo intenzione di realizzare, che cosa c'entrasse con la Geografia un *divertissement* per bambini imparato all'asilo. La Geografia non ha niente a che fare con la ripetizione meccanica, a memoria.

Eppure un perché ci doveva essere.

Alla fine l'ho scoperto.

Nella mia immaginazione il comò rappresentava la Terra, era una metafora del mondo. Quanto alle civette, per le quali ho sempre provato molta simpatia, nell'antichità classica erano uccelli sacri ad Atena, e poiché Atena era la dea della sapienza e della saggezza ancestrale, nel corso dei secoli sono diventate il simbolo di quei valori.

E che cosa abbiano in comune la saggezza ancestrale e la Geografia può essere compreso se pensiamo alle tante tribù indigene profondamente connesse alla Natura e allo spirito degli elementi attraverso l'amore incondizionato per la Terra Madre, disposte a condividere il loro sapere tradizionale per rendere il mondo un posto migliore per tutti.

Quando facciamo Geografia non diventiamo anche noi, in qualche modo, «sapianti» della Terra?

Ma perché tre civette? Perché tre sono gli aspetti della Geografia che trovano posto in questo libro:

- l'aspetto della *conoscenza* della mente e dei suoi processi di indagine;
- l'aspetto della *comprensione* che può venire solo dal cuore e dalle sue dinamiche affettive ed emotive;
- l'aspetto dell'*azione*, perché il mondo è la nostra casa comune e va curato con amore, assiduità e attenzione.

Mi piace, qui, scrivere Geografia con la lettera maiuscola. Non è solo un omaggio all'importanza di questa disciplina fondamentale per le nostre vite e per quelle di tutte le creature che, insieme a noi, condividono questo meraviglioso pianeta, è sentirla come la presenza di un'amica, e gli amici hanno sempre un nome proprio, un nome con la maiuscola davanti.

Anche l'uso del verbo «fare» riferito alla Geografia non è casuale: secondo me, la Geografia non dovrebbe essere «insegnata» ai bambini, dovrebbe essere «fatta vivere», sperimentata e concretizzata nelle infinite esperienze che la vita e l'ambiente quotidiano ci offrono. Perché la Geografia è dappertutto: nell'aria che respiriamo, negli abiti che indossiamo, nelle strade che percorriamo; sta nei nostri piatti preferiti, nella musica che ascoltiamo e nei libri che leggiamo, in quello che ci diverte o ci fa sognare. Un buon insegnante deve essere consapevole di questa presenza diffusa e farne il centro e il cuore della sua attività di lavoro con i bambini.

Sono consapevole di come i punti di vista espressi in questo libro siano piuttosto lontani da quello che per molti anni è stato tramandato (ma mi verrebbe da scrivere «contrabbandato») nelle scuole come Geografia ed è, ahimè, rimasto nell'immaginario comune riguardo a questa disciplina.

La Geografia qui proposta è, di conseguenza, fuori dagli schemi convenzionali e dai binari dell'ortodossia dell'insegnamento tradizionale.

Perché ritengo ci sia bisogno di una Geografia diversa, più ampia, più articolata? Riflettiamo su alcune costanti del passato. L'insegnamento della Geografia è sempre stato incentrato sull'aspetto *cognitivo*, talvolta addirittura sull'*uso esclusivo della memoria* per apprendere nomi e dati quantitativi, ignorando o dimenticando le diverse intelligenze che psicologi come Daniel Goleman (2019) e Howard Gardner (2022) hanno portato sotto i riflettori in tempi recenti:

- Goleman ha messo in luce l'importanza della componente emotiva;
- Gardner ha scomposto l'intelligenza secondo le sue molteplici funzioni (ne ha identificate sette) tra cui l'intelligenza spaziale senza la quale non potremmo nemmeno muoverci e orientarci nel nostro ambiente di vita.

Nella scuola c'è sempre stata molta *più mente che corpo*, molta *più teoria che esperienza*, molte *più informazioni che arte*. Con il risultato di creare studentesse e studenti insoddisfatti, infastiditi, annoiati. È un malcostume che deve finire! Dobbiamo riportare la gioia, il divertimento, il gioco in quello che desideriamo far apprendere.

È una missione certamente non facile: occorre che noi, adulti seriosi e ingessati nelle nostre tradizioni ripetitive e monotone, re-impariamo a pensare come i bambini, a usare l'immaginazione e la fantasia. Gianni Rodari ci ha insegnato una grammatica del sapere alternativa, dove la fantasia non è una fuga dal mondo reale ma un modo di dare senso alla realtà immaginandola differente. Parafrasando quanto Bruno Munari diceva a proposito dell'Arte (anche qui l'uso della maiuscola s'impone), occorre capire che, finché la Geografia resterà estranea ai problemi della vita, interesserà solo a poche persone. Eppure, la Geografia fa parte — una parte molto grande! — anche della nostra storia personale e delle nostre scelte di vita: può aiutarci a capire, per esempio, per quali ragioni ci troviamo esattamente dove siamo e come ci siamo arrivati, i motivi per cui i nostri antenati si sono stabiliti proprio in quel luogo e perché i nostri genitori hanno traslocato nella casa in cui siamo cresciuti. È ancora la Geografia che ci insegna che ognuno di noi è una degli otto miliardi di persone che popolano questo pianeta, ma anziché farci sentire piccoli e insignificanti, ci ricorda che abbiamo il potere di migliorare il nostro «stare nel mondo» attraverso scelte consapevoli e comportamenti responsabili.

Ma sarebbe troppo facile limitarsi a enunciare dei principi e suggerire teorie, quando quello che occorre nella pratica scolastica è trovare *cosa fare nel concreto* con le classi che ci sono affidate. Per questo il libro è articolato in due parti.

- La prima parte contiene i riferimenti teorici necessari a preparare il terreno, a dissodarlo prima di seminarlo: scopriremo quali sono gli stereotipi e i pregiudizi più diffusi nel campo dell'insegnamento della Geografia, quando e come ci sono stati trasmessi e perché inevitabilmente li abbiamo assorbiti e fatti nostri; se e come sia possibile fare una Geografia che non dipenda esclusivamente dai manuali dedicati, ma usi come libri di testo anche le moltissime altre fonti che vanno dalle favole ai fumetti, dall'arte alla musica, dal cinema agli oggetti di uso quotidiano. Vedremo le nuove prospettive per l'educazione geografica suggerite dagli studi più recenti e fatte proprie dai documenti del MIUR. Faremo un giro virtuale tra le popolazioni che più di altre sono vicine al cuore e all'essenza della Terra, i cosiddetti «popoli della natura» per scoprire quanto abbiano da insegnarci, nonostante da molti siano ancora considerati soltanto dei primitivi.
- Nella seconda parte vengono presentati suggerimenti e proposte per mettere in pratica e rendere concretamente sperimentabili le idee e le teorie di cui si è trattato. Non indicazioni programmatiche e prescrittive, definite con la precisione di una scheda da compilare, ma piste di lavoro che intendono indicare dei percorsi, tracciare dei sentieri, magari suggerire altre strade verso altre direzioni.

Insomma, questo è un libro «aperto», da trattare un po' come si vuole, senza regole rigide. Non è stato pensato come una sorta di vademecum, perché non si può fare scuola con dei vademecum, come del resto nemmeno seguendo per filo e per segno tutto quello che un libro — sussidiario delle discipline compreso — dice di fare. Da un libro ci si può aspettare solo quello che ragionevolmente può dare, cioè suggerire delle idee innovative o degli stimoli per arricchire le proprie idee.

Non aspettatevi nemmeno delle ricette: questo libro, al massimo, fornisce liste di ingredienti che lo chef dentro ciascuno dei lettori saprà trasformare in preparazioni uniche e personalizzate.

Percorso a : GEOGRAFIA DA FAVOLA

Attività 1 ► Il lupo e l'agnello (Fedro)

Capitolo di riferimento: 2 – Geografia senza manuali

Nuclei concettuali: Orientamento; Paesaggio

Materiale necessario

- Il testo della favola *Il lupo e l'agnello* di Fedro (riportato di seguito).
- Fogli (formato a scelta) o cartelloni, matite, colori (pennarelli, pastelli) per il disegno in aula e durante l'uscita.
- Fotocamera per documentare l'uscita.
- Materassi, materassini, teli colorati e altro materiale per l'allestimento della scenografia in palestra.

Prima di cominciare

Questa favola può essere utilizzata sia per gli spunti paesaggistici (fiume, sorgente, ecc.), sia per i rimandi a specifici concetti topologici (in alto, sopra, ecc.). Può costituire l'elemento di congiunzione tra un'uscita didattica in cui fare esperienza diretta del territorio, momenti di attività ludica in palestra e la costruzione di concetti specificatamente geografici.

Il lupo e l'agnello

Un giorno, un lupo, affamato ma anche molto assetato, andando in cerca di acqua limpida da bere, salì su una montagna e arrivò vicino alla sorgente di un fiume. Contemporaneamente un agnello, pure lui molto assetato, si avvicinò alle rive dello stesso fiume, che proseguiva il suo corso in pianura, ai piedi della montagna. Così il lupo si trovava sopra, sul monte, mentre l'agnello si trovava sotto, nella valle. Allora il lupo che, come abbiamo detto, era anche affamato, cercò di far nascere l'occasione per una lite:

«Perché» disse «rendevi torbida l'acqua che stavo bevendo?».

E l'agnello: «Come posso aver fatto ciò di cui ti lamenti? L'acqua del fiume scorre da te, che stai sopra, sul monte, verso di me, che sto sotto, nella valle!».

Dovendosi arrendere davanti alla verità, il lupo inventò subito un'altra scusa e disse: «Sei mesi fa dicesti male di me».

Rispose l'agnello: «Ma io in realtà non ero ancora nato!».

«Allora» aggiunse il lupo «fu tuo padre a parlar male di me!».

E così il lupo afferrò l'agnello e se lo mangiò.

Questa favola è scritta per quelle persone che, con pretesti immaginari, opprimono gli innocenti e cercano di far loro del male.

Proposte operative

- Consegniamo a ogni alunno una copia della favola di Fedro.
- Dopo la lettura della favola, facciamo disegnare a ogni bambina e bambino come ha immaginato il paesaggio in cui si svolge il racconto. Analizziamo gli elementi rappresentati: come mai sono presenti solo elementi naturali? Ipotizziamo. Confrontiamo le diverse interpretazioni del paesaggio disegnato.
- Proponiamo un'uscita per conoscere i paesaggi di montagna e di pianura e individuare gli elementi citati nel racconto (fiume, sorgente, rive, ecc.); documentiamone la presenza con fotografie e disegni dal vivo.
- In palestra ricostruiamo l'ambiente della favola: le montagne possono essere costruite con materassi, su cui montare il disegno delle cime innevate; il fiume con materassini sottili o teli di colore blu; la pianura con teli verdi. Utilizzando correttamente gli elementi della scenografia, rappresentiamo la fiaba con i suoi personaggi: voce narrante, il lupo e l'agnello. Il resto della classe potrebbe personificare gli alberi del bosco...
- Consolidiamo i concetti topologici su cui abbiamo lavorato (sopra/sotto, in alto/in basso) con proposte di lavoro su carta personalizzate.
- Approfondiamo i termini geografici specifici (sorgente, fiume, ecc.) con immagini appositamente predisposte e la costruzione di un plastico tridimensionale.

Percorso **o** : PAESAGGI NEI FILM DI ANIMAZIONE

Attività 31 ► **Biancaneve e i sette nani**

Capitolo di riferimento: 2 – Geografia senza manuali

Nucleo concettuale: Paesaggio



Materiale necessario

- Strumenti per proiettare il film.
- Film di animazione *Biancaneve e i Sette Nani*.

Prima di cominciare

Nella nostra proposta di lavoro prendiamo in considerazione due sequenze: quella in cui Biancaneve fugge terrorizzata nel bosco e quella in cui i sette nani lavorano nella miniera.

La fuga di Biancaneve nel bosco può diventare l'occasione per sollecitare nei bambini e nelle bambine il racconto della loro esperienza personale del bosco: occasione del contatto con questo ambiente, attività che hanno potuto svolgervi, sensazioni ed emozioni vissute.

La sequenza del lavoro nella miniera viene qui invece utilizzata per introdurre un argomento che quasi sicuramente non è familiare ai bambini, cioè che cosa siano le miniere e a che cosa servano. Se la maturità della classe lo consente, si potrà fare riferimento anche al lavoro minorile, molto diffuso nei Paesi in via di sviluppo che possiedono risorse minerarie importanti.

Proposte operative

Sequenza in cui Biancaneve fugge terrorizzata nel bosco

- Confrontiamo i due diversi modi di rappresentare il bosco:
 - nella versione spaventosa la musica si fa via via più minacciosa e sale di tono, i colori si fanno scuri, gli alberi appaiono come sagome sinistre e aggressive i cui rami sembrano mostruose mani nodose che vogliono afferrare la ragazza, mille occhi brillano nel buio del bosco, uccelli notturni emergono all'improvviso, i tronchi che galleggiano sull'acqua dello stagno sembrano alligatori con le fauci aperte... Alla fine della scena, Biancaneve lancia un urlo di terrore e crolla a terra singhiozzando;
 - nella scena successiva il bosco ha una rappresentazione più dolce, la musica si stempera, i colori si fanno di nuovo tenui, la luce del sole torna a illuminare la radura, piccoli animali del bosco si avvicinano incuriositi.

- Facciamo raccontare ai bambini le loro esperienze del bosco e le emozioni che le hanno accompagnate: scopriranno che uno stesso ambiente può suscitare sensazioni diverse, perché ciascuno vive i luoghi in maniera singolare e soggettiva.
- Un ulteriore spunto di lavoro potrebbe essere costituito dagli abitanti del bosco, come sono rappresentati nella fantasia e come sono nella realtà.

Sequenza dei sette nani al lavoro nella miniera

- Partendo dalla descrizione fantastica che ne dà il film, esploriamo la realtà delle attuali miniere. Riflettiamo sui seguenti interrogativi:
 - dov'è la miniera dei sette nani? Che cosa viene estratto?
 - perché i Sette Nani lavorano cantando?
 - dove sono le miniere nella realtà? A che cosa servono e come sono fatte?
 - quale sono le reali condizioni di chi lavora in miniera? Lavorano davvero cantando?

Attività 48 ▶ Le mappe del cuore

Capitoli di riferimento: 3 – Nuove prospettive per l'educazione geografica; 4 – Una Geografia a più dimensioni

Nuclei concettuali: Paesaggio; Linguaggio della geo-graficità; Regione; Sistema territoriale

● Materiale necessario

- Fotocamera per documentare l'escursione nel quartiere.
- Fogli e materiale da disegno.
- Cartellone 70 × 100 cm per realizzare la mappa del cuore.

Prima di cominciare


Possiamo fare riferimento alle indicazioni dell'Attività 47.


Proposte operative

- Scegliamo la strada, la piazza, l'angolo del quartiere preferito. Descriviamo e documentiamo con fotografie, disegni e selfie tutti i particolari che ci piacciono, e le sensazioni che ci fanno provare. Con questi costruiamo la nostra personale mappa del cuore dell'angolo della nostra città o paese che abbiamo scelto (si veda la figura 1).
- Scopriamo quali luoghi del quartiere vengono vissuti dalle bambine e dai bambini come importanti, tranquilli, pericolosi, piacevoli, inospitali o sconosciuti. Individuiamo un simbolo per ogni categoria, ad esempio:



Fig. 1 Esempio di mappa del cuore.

 = piacevole;

 = pericoloso;

 = sconosciuto/inospitale

- Disegniamo la mappa del nostro paese o quartiere e localizziamo i luoghi individuati con il simbolo scelto.

- Uniamo con un tratto i simboli dello stesso tipo, ottenendo un percorso per ogni tipo di sensazione individuata (si veda la figura 2). In seguito, indagheremo un solo percorso alla volta con uscite sul territorio: per ciascuno raccoglieremo materiali, fotografie, interviste, documentazione di vario tipo, prenderemo nota delle cose che non funzionano o hanno bisogno di essere riparate, ecc.
- Formuliamo eventuali proposte di modifica (ad esempio: sistemare la pavimentazione del marciapiede, riparare la cancellata del parco, installare una segnaletica adeguata, ecc.).
- Mettiamoci in comunicazione con l'Amministrazione locale: organizziamo un incontro o scriviamo una lettera per presentare i suggerimenti per le modifiche desiderate, motivandoli con la documentazione raccolta durante le uscite.

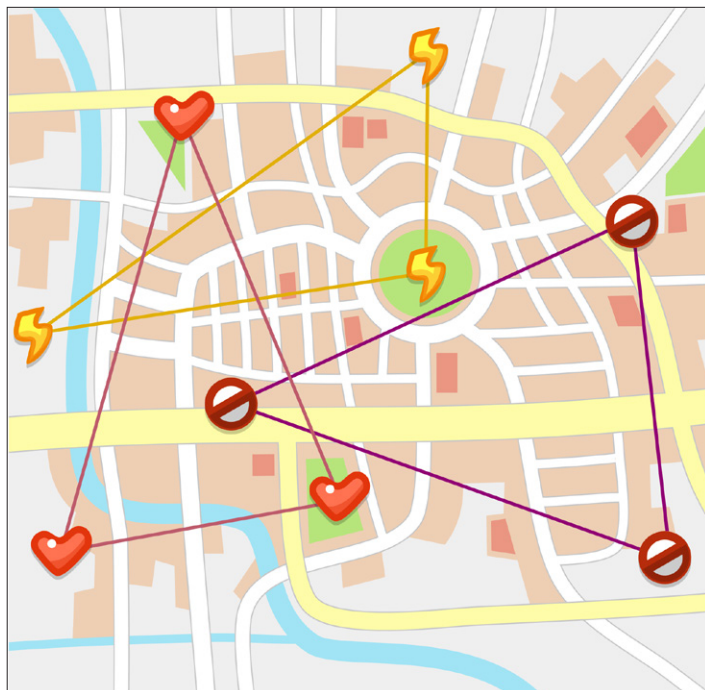


Fig. 2 Mappa del cuore con i simboli.

Percorso **z** :

GIOCHI PER RIFLETTERE

Attività 57 ► Dividiamo le ricchezze della Terra

Capitolo di riferimento: 2 – Geografia senza manuali

Nuclei concettuali: Paesaggio; Regione; Sistema Territoriale

Materiale necessario

- 100 dolcetti assortiti.
- Fogli di cartoncino per realizzare 10 cartellini.
- Materiale da disegno per personalizzare i cartellini.

Prima di cominciare

Il gioco aiuta a comprendere la divisione della ricchezza tra gli abitanti del pianeta.

Proposte operative

- Procuriamoci 100 dolcetti assortiti (caramelle, gomme da masticare, lecca-lecca, cioccolatini, eccetera) per rappresentare le ricchezze del pianeta, e 10 cartellini per rappresentare i continenti e la percentuale di popolazione che li abita.
- Su cinque cartellini scriviamo *Asia* (in Asia abita infatti circa la metà della popolazione mondiale; quindi, le spettano la metà dei cartellini), su due scriviamo *Europa*, su ciascuno dei tre restanti scriviamo rispettivamente *Africa e Medio Oriente*; *America settentrionale*; *America centrale e meridionale*.
- Ripieghiamo i cartellini in modo che i nomi dei continenti non siano visibili.
- Chiediamo a dieci bambini e bambine di scegliere un cartellino ciascuno e di dividersi in base al nome del continente che hanno pescato.
- Distribuiamo i dolcetti: dal momento che rappresentano le ricchezze del pianeta, dovremo assegnarli rispettando l'effettiva distribuzione della ricchezza nel mondo. L'Europa possiede più della metà delle ricchezze mondiali, quindi riceverà 57 dolcetti; 3 dolcetti andranno ad Africa e Medio Oriente, 26 a USA e Canada, 5 ad America Centrale e Meridionale, 9 ad Asia.¹
- Riflettiamo: i bambini sono soddisfatti di questa distribuzione? Qualcuno certamente sì, ma altri... I dolcetti sono stati divisi in modo equo? Come avrebbero dovuto essere distribuiti? Cosa ci insegna questo gioco circa la distribuzione delle ricchezze nel mondo? Questa situazione potrebbe cambiare? Ipotizziamo qualche soluzione.

¹ L'intento dell'attività è mostrare la ricchezza media, semplificando la realtà. Si lascia all'insegnante la possibilità di approfondire le specificità di ogni Paese e continente.

Attività 58 ► Il giro del mondo con i nostri oggetti

Capitolo di riferimento: 2 – Geografia senza manuali

Nuclei concettuali: Paesaggio; Linguaggio della geo-graficità; Regione;

Sistema Territoriale

● **Materiale necessario**

- Una selezione di oggetti come vestiti, giochi, apparecchi elettronici, ecc.
- Fotocamera per documentare gli oggetti raccolti (che poi, stampati, vanno apposti attorno al planisfero).
- Planisfero o cartellone con la riproduzione del planisfero.

Prima di cominciare

Si tratta di una proposta ludica per comprendere l'economia globalizzata: il gioco si può svolgere in qualsiasi ambiente della scuola o della casa.

Proposte operative

- Facciamo fotografare a casa le etichette di diversi oggetti, come i vestiti.
- Osserviamo le etichette sui vari oggetti e prendiamo nota su un foglio del Paese in cui l'oggetto è stato prodotto.
- Indichiamo con un colore ogni Paese e creiamo un grafico a barre per indicare i luoghi in cui si producono più oggetti.
- Riflettiamo: ci sono oggetti prodotti nel nostro Paese? Ci sono tipologie di oggetti (per esempio CD, scarpe, ecc.) che sono stati prodotti sempre dallo stesso Paese? Alcuni oggetti hanno parti fatte in Paesi diversi?
- Trasferiamo il lavoro sulla carta geografica: sul planisfero individuiamo e mettiamo in evidenza i Paesi produttori scoperti. Attorno al planisfero collochiamo le immagini degli oggetti e colleghiamoli con una freccia al luogo di produzione.
- Possiamo approfondire il discorso con una ricerca su come vengano prodotti gli oggetti nel mondo: chi sono i lavoratori impiegati? Come si reperiscono i materiali? Qual è la paga oraria dei lavoratori? Come arrivano in Italia questi prodotti?
- Lasciamo spazio alle considerazioni personali dei bambini.