



PERCORSO MULTIDISCIPLINARE

**REALIZZATO NELLA CLASSE SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA DI
TORNARECCIO**

A.S. 2009/2010

RELAZIONE DELL'INS. SOZIO MARIA LORETA

**storia
geografia
inglese**

ALLEGATE ATTIVITÀ REALIZZATE DALL'INS. D'IPPOLITO ASSUNTA

Disciplina d'insegnamento nella classe: Matematica

**PROGETTAZIONE
DIARIO DI BORDO**

PROGETTAZIONE

- ❖ FINALITA'
- ❖ CONTESTO
- ❖ METODOLOGIA
- ❖ FASI DEL PERCORSO
- ❖ VERIFICA

FINALITA'

L'attività progettata è finalizzata alla costruzione di una linea del tempo che, pur rimanendo ancora fortemente contestualizzata, permetta ai bambini di focalizzare l'attenzione sui numeri e sui loro rapporti ed effettuare semplici operazioni di riflessione e rappresentazione simbolica di grandezze e quantità, sperimentare il concetto di misura, l'idea di strumento e l'unità di misura.

La linea del tempo è la raffigurazione simbolica di una settimana, ha l'origine in corrispondenza del punto 0 ed è costituita da segmenti uguali che rappresentano durate uguali, cioè i giorni della settimana. I numeri indicano la successione e la progressione dei giorni.

All'interno di questa linea, i segmenti delle giornate si suddividono ciascuno in 24 settori (ore) che compongono la giornata stessa.

Questo modello di retta dei numeri rappresenta la modellizzazione di una grandezza continua (tempo), ma i giorni e le ore vengono conteggiati come grandezze discrete.

L'attività prende spunto da un percorso presentato dalla Commissione Scientifica dell'Unione Matematica Italiana (UMI).

La proposta di curricolo e i suggerimenti per attività e prove di verifica sono raccolte nel volume: Matematica 2001.

CONTESTO

Il **TEMPO** è una dimensione fondamentale del nostro modo di conoscere la realtà: si configura come una struttura ordinatrice che si affina progressivamente attraverso un lento processo.

Il campo di esperienza preso in esame è quello che interessa la **TEMPORALITÀ ESTERNA** (riconoscimento dei periodi della giornata, dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni e uso consapevole di strumenti di misura del tempo quali orologi e calendari).

Tale contesto fa riferimento esplicito ad esperienze extrascolastiche già fortemente matematizzate nella vita di tutti i giorni.

COMPETENZE TRASVERSALI

Porre problemi e progettare possibili soluzioni	<ul style="list-style-type: none">● Riconoscere situazioni problematiche.● Stabilire le strategie e le risorse necessarie per la loro soluzione
Formulare ipotesi e congetture	<ul style="list-style-type: none">● Intuire gli sviluppi di processi analizzati e di azioni intraprese.
Collocare nel tempo e nello spazio	<ul style="list-style-type: none">● Avere consapevolezza della dimensione storica e della collocazione spaziale di eventi considerati.
Porre in relazione	<ul style="list-style-type: none">● Stabilire legami tra fatti, dati, termini.
Costruire ragionamenti	<ul style="list-style-type: none">● Organizzare il proprio pensiero in modo logico e consequenziale.● Esplicitare il proprio pensiero attraverso esemplificazioni, argomentazioni, dimostrazioni.
Inventare	<ul style="list-style-type: none">● Costruire 'oggetti' anche simbolici rispondenti a determinate proprietà.
Rappresentare	<ul style="list-style-type: none">● Scegliere forme di presentazione simbolica per rendere evidenti relazioni esistenti tra fatti, dati, termini.● Utilizzare forme diverse di rappresentazione, acquisendo capacità di passaggio dall'una all'altra.
Comunicare	<ul style="list-style-type: none">● Individuare forme e strumenti di espressione orale, scritta, grafica o iconica per trasmettere un messaggio.● Cogliere i significati di un messaggio ricevuto
Generalizzare	<ul style="list-style-type: none">● Individuare regolarità e proprietà in contesti diversi.● Astrarre caratteristiche generali e trasferirle in contesti nuovi.

PROBLEM SOLVING

Elementi essenziali del processo:

- la presentazione di una domanda senza la presentazione di alcuna strategia risolutiva;
- la scelta di una domanda abbastanza complessa da stimolare la produzione di strategie e anche la motivazione ad attivare strategie proposte;
- la presentazione di un problema concreto, che non è tale solo se parlo di “cose concrete”;

Il percorso prevede “...la presentazione iniziale di un problema, la cui soluzione porterà, come step finale, non ad una valutazione ma ad una acquisizione di conoscenze...” per questo “... il concetto e la conoscenza che si andranno ad introdurre acquisteranno un **SENSO ...**” (distinzione tra esercizi e problemi: R. Zan).

Il problema presentato al bambino spesso è un semplice esercizio, teso a consolidare conoscenze trasmesse dall’insegnante usato anche come strumento per valutare conoscenze e abilità che nulla hanno a che vedere con il problem solving.

In questa accezione, il comportamento del bambino risulta automatico, il “problema” deve essere risolto individualmente, fornendo una soluzione, quella “corretta” nel minor tempo possibile.

Se il problema non è visto come esercizio, varia tutta l’impostazione dell’esperienza (**MODALITA’ D’USO**):

- il comportamento del bambino diventa strategico: è chiamato a prendere decisioni e ad assumersi responsabilità,
- il lavoro si svolge in gruppo,
- si confrontano le strategie,
- si argomentano le scelte utilizzando un linguaggio sempre più preciso,
- si utilizzano tempi più distesi di quelli che solitamente si usano per una verifica,
- le domande, inizialmente suggerite dall’insegnante, mano a mano si autopongono all’interno del gruppo.

Un tale approccio tende all’attivazione, nel bambino, di

UN PENSIERO PRODUTTIVO E NON RIPRODUTTIVO.

La scelta del **CONTESTO**, connesso ad esperienze extrascolastiche già matematizzate, potrà aiutare il bambino ad avere lui stesso percezione del problema (dimensione soggettiva)

“...un problema è tale se c’è un soggetto che lo percepisce come tale...”

(R. Zan).

APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

Un efficace processo di problem solving non può essere disgiunto da una pratica di apprendimento collaborativo.

Questa tecnica risulta molto efficace per agire contemporaneamente a livello didattico su tre prospettive:

- 1. motivazionale:** motivazione all’apprendimento, immagine di sé, autostima;
- 2. sociale:** gestione del compito in gruppo, autonomia, assunzione di ruoli;
- 3. cognitiva:** per esempio nell’abilità ad individuare e risolvere problemi.

In base alla natura del problema e alle risorse esistenti, il gruppo si organizza in forme di lavoro centrate sulla collaborazione o sulla differenziazione.

Nella forma della collaborazione le diverse persone operano facendo la stessa attività. In questo caso ogni persona si impegna nel compito comune affinché il gruppo raggiunga l'obiettivo prefissato, ed in questo modo si moltiplicano le potenzialità di ogni singolo e si rafforza l'identità del singolo stesso rispetto al gruppo.

Nella forma della differenziazione invece le diverse persone operano facendo diversi tipi di attività.

Quindi ogni persona del gruppo si impegna nel compito secondo la propria attività, che sarà distinta da quelle degli altri, ma sempre con lo scopo comune di raggiungere l'obiettivo previsto del gruppo intero. In questo modo si acquisisce efficienza attraverso la specializzazione e si amplificano le potenzialità individuali di ciascuno.

Nel gruppo il singolo diventa una risorsa di soluzioni, piuttosto che una risorsa unica di competenze.

La modalità di intervento illustrata può avere efficacia solo se supportata da un'**impostazione pedagogica** (P.O.F. 2009/2010) che dia rilievo a:

MIGLIORAMENTO DELLA CONOSCENZA DELL'ALUNNO

attraverso la :

- predisposizione di situazioni (concrete, dinamiche, motivanti, non solo basate sull'uso dei test e delle prove "carta e matita") di "valutazione iniziale ecologica", indispensabili per riconoscere le "intelligenze multiple", ossia la combinazione delle intelligenze padroneggiate da ogni allievo, e le sue caratteristiche affettive e socio-relazionali;
- valorizzazione della continuità con la famiglia e tra i diversi ordini di scuola come fonte preziosa di informazioni.

DIVERSIFICAZIONE DELL'OFFERTA DIDATTICA

utilizzando come criterio di riferimento le teorie pedagogiche che aiutano a progettare percorsi didattici che, partendo dalle combinazioni di intelligenze meglio padroneggiate da ogni alunno, permettano di creare la motivazione ad apprendere e di acquisire i saperi e le competenze richiesti dal nostro contesto culturale basato sullo sviluppo massimo

- delle capacità di rappresentazione, di astrazione, sulla comunicazione a distanza,
- della flessibilità mentale ed affettiva,
- di un atteggiamento di consapevolezza e responsabilità verso l'intero pianeta e verso il futuro.

"Senza un insegnamento adeguato alle diverse caratteristiche degli alunni, tutti sono potenzialmente degli svantaggiati" (Bloom, 1979)

PERCORSO

L'**OBIETTIVO** è quello di arrivare a percepire il tempo come successione ordinata di eventi, misurabili e comparabili tra loro, facendo riferimento a:

- aspetti ordinali e ricorsivi del numero;
- premisura e misura (unità convenzionali di misura e loro successive divisioni);
- rappresentazione di durate, di eventi, di sequenze mediante linee del tempo, diagrammi circolari e diagrammi di flusso;
- costruzione di algoritmi.

Nello specifico del percorso gli obiettivi da far perseguire ai bambini sono:

- distinguere i tempi del racconto dal tempo reale in cui si svolgono i fatti narrati;
- misurare il tempo delle storie (reale e/o narrato) usando strumenti e tecniche adatte;
- narrare fatti del proprio vissuto o l'intreccio di una storia, utilizzando appropriatamente gli indicatori temporali.

PREREQUISITI ESSENZIALI

Abitudine dei bambini a:

- contare elementi
- osservare e discriminare le caratteristiche negli elementi della realtà circostante
- analizzare gli elementi caratteristici di una fiaba: ambiente, personaggi, azioni

I FASE

Letture di due storie

Una delle storie si articola nel lasso di tempo di una settimana, l'altra nel lasso di tempo di una giornata.

II FASE

Ambienti, personaggi, azioni

- Analisi degli ambienti delle due storie attraverso una conversazione collettiva
- Confronto tra le due storie, seguendo domande guida del tipo:
 - Quali ambienti compaiono nella prima storia?
 - Quali nella seconda storia?
 - Sono ambienti che conoscete?
 - Quanti sono gli ambienti nella prima storia?
 - Quanti nella seconda?
 - Quanto sono "grandi" (vasti) gli ambienti di ciascuna storia?
- Rappresentazione grafica degli ambienti delle due storie; i bambini, divisi in gruppi, rappresenteranno i vari ambienti
- Presentazione degli elaborati ai compagni degli altri gruppi

- Analisi dei personaggi delle due storie attraverso una conversazione collettiva
- Confronto tra le due storie, seguendo domande guida del tipo:
 - Quali personaggi compaiono nella prima storia, quali nella seconda?
 - Come sono (caratteristiche fisiche, età, nazionalità...)?
 - Quanti sono i personaggi nella prima storia, quanti nella seconda?
- Rappresentazione grafica dei personaggi delle due storie; i bambini, divisi in gruppi, rappresenteranno i vari personaggi
- Presentazione degli elaborati ai compagni degli altri gruppi

- Analisi delle azioni che compiono i personaggi delle due storie

- Realizzazione di vignette che rappresentano le varie azioni
- Costruzione di due strisce su cui riportare la rappresentazione grafica delle varie azioni

III FASE

“Problemi” riferibili al concetto di MISURA

In questa fase saranno proposti dei problemi che i bambini possono risolvere con conoscenze e strumenti che già padroneggiano. Non si tratterà, quindi, di veri e propri problemi bensì di **esercizi** per il consolidamento di abilità e conoscenze possedute.

Per l'insegnante questo tipo di esercitazione potrà risultare utile alla verifica dei prerequisiti.

Ciò che è importante, in questa fase, è che i bambini, dopo aver risolto l'esercizio ed esplicitato le possibili soluzioni trovate, riflettano sulle strategie messe in atto e gli strumenti utilizzati e procedano ad una verbalizzazione del processo risolutivo messo in atto.

Le domande-stimolo potrebbero essere:

1. Quanti sono i personaggi?

Quanti personaggi in ciascuna storia?

Dove ce ne sono di più, nella prima o nella seconda?

Cosa fai per scoprirlo?

2. Quanti sono gli ambienti?

Quanti ambienti in ciascuna storia?

Dove ce ne sono di più, nella prima o nella seconda?

Cosa fai per scoprirlo?

3. Quanto sono vasti gli ambienti?

...in ciascuna storia?

In quale sono più vasti?

Cosa fai per scoprirlo?

4. Quante sono le sequenze-azioni?

Quante sequenze-azioni in ciascuna storia?

Dove ce ne sono di più, nella prima o nella seconda?

Cosa fai per scoprirlo?

5.?

L'attività si svolge con i bambini divisi in gruppi organizzati in forme di lavoro centrate sulla differenziazione.

IV FASE

Problema riferibile alla MISURA del TEMPO delle storie

In questa fase il problema che si propone non è più un'esercizio.

Il quesito innescherà le dinamiche proprie del problem solving.

Il successo nelle attività precedenti dovrebbe predisporre positivamente il bambino nei confronti della nuova “sfida” che si differenzia dalle altre in quanto, in questo caso, la conoscenza, l'abilità e la padronanza nell'uso degli strumenti non sono già possedute e semplicemente esercitate, ma vengono raggiunte attraverso la riflessione e la ricerca di soluzioni al problema.

Quanto durano le due storie?

Quale delle due storie dura di più?(si sviluppa in tempi più lunghi?)

- Riflessione su risultati del lavoro precedente per valutare se le conoscenze possedute sono adatte a risolvere il problema. Gli elementi delle storie (ambienti, personaggi, azioni) e le conoscenze che abbiamo su di loro sono determinanti nel rendere le storie stesse più o meno lunghe? Se, come e/o in quale misura, possono condizionare la loro DURATA? (valutazione iniziale da parte degli alunni delle risorse cognitive e strategiche disponibili, in riferimento all'obiettivo; ricerca di collegamenti con esperienze precedenti di problem solving)

Ipotesi di attività strutturate sempre seguendo l'iter del problem solving

- ✓ AZIONI Confronto tra le strisce che rappresentano le due storie attraverso vignette ordinate:
 - Quale delle due strisce è più lunga?
 - Perché è più lunga?
 - La striscia più lunga rappresenta la storia che dura di più?
 - La storia che ha più azioni è anche quella che dura di più?
- ✓ PERSONAGGI IDEM dura di più quella con più personaggi?...con i personaggi più vecchi?.....
- ✓ AMBIENTI IDEM dura di più quella in cui compaiono più ambienti?...quella nella quale gli ambienti sono più vasti?.....
- ✓ RACCONTO IDEM dura di più quella che ho letto in più tempo e di meno quella che ho letto in meno tempo?

Cosa serve per stabilire la DURATA di ciascuna storia?

Come posso fare per sapere quanto dura ciascuna storia?

In questa fase dell'attività, i bambini lavoreranno in gruppi, organizzati in forme di lavoro centrate sulla collaborazione. Sarà concordato all'interno solo un moderatore ed un referente dei risultati.

- Socializzazione dei lavori, confronto, sintesi di quanto emerso

V FASE

La DURATA della prima storia: LA GIORNATA

Risulta praticamente impossibile prevedere i risultati dei lavori dei gruppi.

Le scoperte, le idee, le ipotesi dei bambini saranno continuamente inserite in un'attività di programmazione che sarà sottoposta, per sua natura, a periodiche attività di valutazione, a continue revisioni e riprogettazioni.

Tenendo conto delle finalità del percorso, comunque, si farà in modo da prevedere nell'itinerario di ricerca una fase analoga a quella riportata di seguito.

- Ipotesi della giornata come unità di misura delle due storie
- Discussione collettiva per esplicitare le conoscenze dei bambini riguardo la DURATA di una GIORNATA e la sua MISURA.

La discussione potrebbe essere sollecitata dalle domande:

“Le giornate durano tutte lo stesso tempo, oppure ci sono giornate più lunghe e giornate più brevi?”

“Quale strumento usiamo per misurare quanto è lunga una giornata?”

- Analisi delle azioni quotidiane, riferite ai momenti in cui una giornata si struttura: mattina, pomeriggio, sera, notte
- Differenziazione delle azioni in riferimento alle parti della giornata (es. un colore di contorno diverso per ciascun insieme di azioni riferibili a una parte)
- Riflessione sulla ciclicità con cui tali azioni si ripetono nel corso delle varie giornate (successione ciclica dei momenti)
- Utilizzo di rappresentazioni grafiche della durata dei vari momenti per far emergere la percezione soggettiva della stessa
- Discussione collettiva per riflettere sulle diverse rappresentazioni: riflessione sull'opportunità di una misurazione arbitraria condivisa (candele, clessidra...), poi convenzionale
- Conoscenza dell'orologio come strumento per misurare il trascorrere del tempo nell'arco della giornata
- Uso dell'orologio (strumento) e dell'ora (unità di misura) per definire la durata dei quattro momenti della giornata, nell'arco delle 24 ore
- Giochi con l'utilizzo dell'orologio, per l'avvio ad una lettura della linea del tempo che tiene ancora presente il contesto del tempo, ma focalizza già l'attenzione sui numeri e sui loro rapporti.
- Discussione per definire l'inizio di una giornata (convenzione)
- Definizione del mezzogiorno e della mezzanotte come riferimento nella misura della giornata
- Rappresentazione della "storia della giornata" con il "cilindro della giornata" in cui si evidenziano i quattro momenti. Sul cilindro si fisserà, con un nastro colorato, l'ora zero, in cui termina una giornata e ne inizia un'altra;

La giornata di Bombo

- Riflessione sulle azioni riferibili alle varie parti della giornata e loro differenziazione (es. ogni insieme di vignette contornato da un colore diverso)
- Sistemazione delle azioni della storia del nanetto Bombo sul cilindro della giornata, facendo coincidere le fasi della giornata di Bombo con i vari momenti rappresentati: **la storia di Bombo dura una giornata.**

VI FASE

La DURATA della seconda storia: LA SETTIMANA

I bambini sono stati abituati a consultare l'orario settimanale delle lezioni, a registrare compleanni, assenze, crescita delle piante, rotazione settimanale degli incarichi all'interno della classe...Sanno in quali pomeriggi frequentare i corsi di nuoto, il catechismo...

Hanno, quindi, una familiarità con la settimana legata alla loro esperienza.

Se necessario, si potrà ribadire che una settimana è formata da sette giorni, ricordarne i nomi e la corrispondenza con gli impegni scolastici.

Risulterà indispensabile legare la settimana ad una misura convenzionale del tempo (in effetti è l'uomo che ha stabilito quale fosse il giorno lunedì, dal quale far partire la successione) e far riflettere, eventualmente, anche sul fatto che non esiste un preciso rapporto di contenenza tra il mese e la settimana.

VALUTAZIONE

Alla scuola si chiede di curare i processi per ottenere i risultati.

➤ **Valutare per:**

- fornire informazioni spendibili all'alunno, al genitore, al docente;
- promuovere la capacità di autovalutazione degli allievi;
- valutare, da parte dei docenti, l'idoneità delle scelte pedagogiche, degli interventi e degli strumenti impiegati
- riprogettare l'intervento in caso di insuccesso.

➤ **Valutare = dare valore a qualcosa**

Da questa definizione scaturisce la differenziazione tra valutare i risultati (valutazione sommativa) e valutare i percorsi (valutazione formativa); la prima direttamente collegata alle misurazioni, la seconda all'interpretazione degli esiti delle verifiche e osservazioni, in relazione ai livelli di partenza, ai condizionamenti emotivi e cognitivi degli allievi.

Nel caso della **valutazione formativa**, sarà opportuno utilizzare **strumenti e metodologie** che permettano di individuare difficoltà, progressi e risorse degli allievi e anche loro attese ed opinioni riguardanti le prestazioni richieste; quindi si rifletterà sugli elementi significativi del loro percorso individuale (elaborati in forma "grezza", registrazioni di interazioni con l'insegnante e con i compagni prima, nelle varie fasi in cui si sviluppa l'attività, ecc.).

Nel caso della **valutazione sommativa**, a scadenze fissate, potranno essere utilizzati (in relazione all'oggetto dell'accertamento):

- esercizi di tipo esecutivo ("calcola...") e test a risposta multipla, particolarmente adatti per controllare la padronanza di procedure e la memorizzazione di nozioni importanti;
- problemi aperti, necessari soprattutto per accertare la padronanza operativa delle conoscenze e delle abilità necessarie all'analisi e alla soluzione;
- relazioni scritte e orali, utili per accertare se gli allievi sono in grado di esplicitare quanto hanno appreso a livello operativo e di riflettere sulle procedure che utilizzano.

➤ **Valutazione dello sviluppo delle competenze**

Un primo passo nella valutazione delle competenze può essere costituito da una valutazione della qualità delle conoscenze e delle abilità effettivamente disponibili.

Una competenza posseduta a volte non è direttamente rilevabile, ma è possibile ipotizzarne la presenza sulla base di una serie di manifestazioni o prestazioni accertate.

Particolare attenzione deve essere posta alla valutazione delle componenti di natura affettiva e motivazionale: un atteggiamento negativo verso un insegnamento, la fragilità delle capacità di concentrazione, le difficoltà a superare le frustrazioni o gli insuccessi, la scarsa tenuta e perseveranza nello svolgimento di un compito pregiudicano l'acquisizione e la manifestazione di competenze.

Le fonti informative, sulla base delle quali si può esprimere un giudizio di competenza, si riferiscono a tre ambiti:

1. quello relativo ai risultati ottenuti nello svolgimento di un compito;
2. quello relativo al "come" lo studente è giunto a tali risultati;
3. quello relativo alla percezione che lo studente ha del suo lavoro.

DESCRIZIONE DEL PERCORSO

❖ DIARIO DI BORDO:

- ✓ attività realizzate
- ✓ osservazioni
- ✓ stralci di prodotti dei bambini



PERCORSO MULTIDISCIPLINARE

**REALIZZATO NELLA CLASSE SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA DI
TORNARECCIO**

A.S. 2009/2010

Diario di bordo

-  **attività realizzate**
-  **osservazioni**
-  **stralci di elaborati dei bambini**

INS. SOZIO MARIA LORETA

**Discipline d'insegnamento nella classe:
storia
geografia
inglese**

SINTESI DELL'ESPERIENZA

Il percorso "Il tempo di una fiaba" è stato sperimentato nella classe seconda della scuola primaria di Tornareccio. La caratteristica di multidisciplinarietà di questo percorso, con ampi spazi di progettazione e realizzazione legati all'ambito storico-geografico, è motivata dal fatto che ho partecipato all'iniziativa di aggiornamento riguardante la didattica delle discipline scientifiche ma nella classe in questione insegno storia, geografia ed inglese.

Se questa condizione mi ha creato qualche difficoltà in fase ideativa, d'altro canto, mi ha permesso di riflettere sull'intervento rimanendo, in qualche modo, più distante dai contenuti specifici delle discipline e dedicando maggiore attenzione ai loro nuclei essenziali ed ai nessi che permettono ai bambini di strutturare le conoscenze in reti più ampie ed articolate, di potenziare l'abitudine all'indagine, alla riflessione sui dati, alla soluzione dei problemi cognitivi, facendo leva sul confronto di idee e la collaborazione con gli altri.

La classe seconda è frequentata da 24 alunni, di cui 4 stranieri. Sono presenti due bambini con difficoltà di attenzione e di espressione verbale, oltre ad un'alunna con evidenti difficoltà emotivo-relazionali che non è ancora riuscita a costruire una sua identità all'interno del gruppo e crea, pertanto, frequenti situazioni di contrasto e disturbo.

Le attività proposte sono state realizzate dai bambini sempre con molta curiosità ed interesse, anche perché spesso, al termine degli incontri, si giungeva alla sintesi di una conoscenza e alla soluzione di un quesito, ma il più delle volte la conclusione era rappresentata da un nuovo quesito che garantiva quella suspense utile a motivare l'incontro successivo.

L'utilizzo della narrazione ha creato il giusto clima iniziale, sostenendo anche le successive fasi di analisi del vissuto, delle situazioni reali, per dare risposte concrete ai problemi posti.

Tempi più distesi di sperimentazione avrebbero permesso di rintracciare sviluppi più articolati e percorsi alternativi suggeriti dalle curiosità degli alunni. Tali esigenze saranno sviluppate in momenti successivi.

I risultati al termine del percorso sono apprezzabili in termini di conoscenze ed abilità acquisite dagli alunni, ma soprattutto in termini di maturazione di competenze organizzative, comunicative, di interazione. I bambini si sono messi in gioco, sostenuti dal gruppo classe e/o dal piccolo gruppo, hanno avuto un primo, semplice approccio alla consapevolezza che crescere equivale a cercare soluzioni a successivi problemi cognitivi e relazionali, che l'errore deve essere stimolo e non blocco, che ciascuno può contribuire alla crescita degli altri oltre che alla propria.

DIARIO DEGLI INCONTRI

Giovedì 15 aprile 2010

Durata: 2h

ATTIVITA'

- Lettura della storia "Il bruco pigro"
- Analisi degli ambienti della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi
- Analisi dei personaggi della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi
- Analisi delle azioni che compiono i personaggi della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi

OSSERVAZIONI

PREPARAZIONE DEL LAVORO

Ai bambini sono state presentate le fasi dell'attività che avremmo svolto nello spazio di due ore in cui saremmo stati insieme: lettura della storia e successivo lavoro di gruppo.

Già dallo scorso anno i bambini sono stati abituati a modificare le modalità di organizzazione del lavoro, a utilizzare spazi e tempi in modo funzionale al tipo di attività da svolgere.

Di fronte all'esigenza di strutturare sei gruppi sono stati pronti ad esporre le loro proposte ed hanno suggerito soluzioni organizzative efficaci senza dar luogo a conflitti, ma accogliendo le idee e le considerazioni emerse da una conversazione.

I gruppi hanno scelto il loro nome dopo la lettura della storia.

Sulla base di un'esperienza di indagine dell'ambiente del bosco e proprio perché l'ambiente della storia era il bosco, i bambini hanno deciso di darsi il nome di piante che avevano conosciuto in quell'occasione: CICLAMINO, FAGGIO, ABETE, PUNGITOPPO, EDERA, MUSCHIO.

REALIZZAZIONE DELLA FASE COLLETTIVA

I bambini hanno seguito con attenzione la lettura della storia, commentandone gli aspetti che hanno ritenuto più interessanti.

Hanno discusso sugli ambienti ed i personaggi. A questo proposito sono emersi dei dubbi su quali fossero, se tutti quelli che compaiono nella storia o solo quelli che sono determinanti per lo svolgimento della storia stessa.

LAVORO DI GRUPPO

I ragazzi sono stati sostenuti nell'attività ma non hanno rivelato particolari difficoltà.

Ha richiesto più tempo il lavoro dei gruppi impegnati nella trascrizione delle azioni in successione temporale in quanto alla difficoltà di analisi della storia si accompagnava quella di dover strutturare frasi corrette e chiare.

I gruppi cui è stato affidato questo incarico non rivelano, in genere, particolari difficoltà in lingua.

Il bruco pigro

Un lunedì mattina la sveglia suonò alle sette e Geogè, l'amico millepiedi del bruco, si preparò in fretta per andare a scuola.

Passò proprio sotto il vecchio albero e, rivolto al bruco, gli disse: "Fai qualcosa per dimagrire! Così non diventerai mai una splendida farfalla!". Ma l'amico continuò a sonnecchiare.

La mattina dopo gli amici del bruco, Geogè, Fox la volpe e Tim e Tom le formiche, mentre andavano a scuola, discutevano tra loro per cercare una soluzione da proporre a Dodo. Continuarono la discussione per tutto il pomeriggio, sotto la tana di Dodo, ma a sera nessuno aveva fatto delle proposte efficaci per risolvere il problema.

Gli animali del bosco il pomeriggio successivo, mercoledì, si incontrarono sotto il vecchio albero per giocare a nascondino. Fox, la volpe, cercò di tirare fuori Dodo dal buco con forza, ma...non ci riuscì. Era ormai buio e tutti tornarono nelle loro case. Il povero bruco, infastidito dalla fatica, si addormentò, sognando di diventare magro come un filo!

Il giorno seguente, appena dopo mezzogiorno, improvvisamente al picchio venne un'idea: con il suo robusto becco si mise a picchiare tutto intorno al buco dell'albero dove viveva il bruco e lavorò così a lungo che, prima di sera, ricavò spazio sufficiente per far uscire l'amico pigro. Dodo fu felice del risultato ma non riusciva a muoversi da solo e rimase nella sua tana per tutta la notte.

La mattina successiva, Venerdì, le laboriose formiche, a centinaia, lo spinsero fuori dalla tana con uno sforzo incredibile, tanto era grasso.

Così restò disteso sul prato, imbronciato ed affamato, protestò con gli amici e, stanco, si addormentò.

Dormì ancora per un giorno e dimagrì tanto.

La domenica mattina le farfalle del bosco si avvicinarono e si misero tutte insieme a sbattere le loro ali: una pioggia di colori variopinti ricoprì così il bruco che, al risveglio, si ritrovò trasformato in una splendida farfalla con i colori dell'arcobaleno.

Il pigro bruco non esisteva più: la farfalla spiccò il volo e, felice, volò con le altre compagne incontro al sole.

Alle sette del mattino seguente Geogè fu svegliato non dal suono della sveglia, ma dal tocco delicato delle ali di Dodo che si era trasformato in una farfalla colorata, libera e felice.

Tornareccio, 15.04.2010

Gruppo FAGGIO

RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA "IL BRUCO PIGRO", INDICANDO, IN SUCCESSIONE TEMPORALE, TUTTE LE AZIONI CHE I PERSONAGGI SVOLGONO.

1. SUONÒ LA SVEGLIA E GEORGE SI SVEGLIÒ
2. PASSÒ PROPRIO SOTTO IL VECCHIO ALBERO
3. PARLÒ COL BRUCO
4. LA MATTINA DOPO GLI AMICI DEL BRUCO DISCUTEVANO
5. CONTINUARONO LA DISCUSSIONE PER TUTTO IL DOMENICANO
6. GLI ANIMALI GIOCANO A NASCONDINO
7. LA VOLPE CERCO DI TIRARE FUORI DODO
8. TUTTI TORNARONO NELLE LORO CASE
9. IL BRUCO SI ADDORMENTÒ E SOGNÒ DI DIVENTARE COME UN UCCO
10. IL PICCHIO ALLARGÒ LA TANA DI DODO
11. DODO FU FELICE DEL RISULTATO
12. LE FIORI CHE NE A GENTIANE LA LO SANSERO FURI
13. COSÌ RESTÒ DISTESO SUL PRATO
14. PROTESTÒ CON GLI AMICI E STANCO SI ADDORMENTÒ
15. DORMÌ ANCORA PER UN GIORNO E DI MAGRI TANTO
16. LA DOMENICA MATTINA LE FARFALLE SI AVVICINARONO AL BRUCO
17. UNA PIOGGIA DI COLORI VARIOPINTI RICOPRÌ COSÌ IL BRUCO
18. IL BRUCO SI SVEGLIÒ E SI RITROVÒ TRASFORMATO
19. LA FARFALLA SPICCÒ IL VOLO E FELICE VOLÒ
20. ALLE SETTE DEL MATTINO SEGUENTE GEORGE FU SVEGLIATO
21. DALLA FARFALLA DODO
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____
31. _____

"Il bruco pigro" analisi delle azioni

Tornareccio, 15.04.2018

Gruppo ALCATINO

RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA "IL BRUCO PIGRO" , RICERCANDO ,INSIEME, LE SEGUENTI INFORMAZIONI, RIFERITE AGLI **AMBIENTI**:

RISPONDIAMO	SPIEGHIAMO COSA FACCIAMO PER ARRIVARE ALLA RISPOSTA Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo.
Quali ambienti compaiono nella storia?	Da casa degli animali, il bosco Abbiamo letto la storia.
Quelli della storia sono ambienti che conoscete?	Se li conoscete, spiegate come li avete conosciuti. Sì, sono ambienti che conosciamo, perché siamo andati a monte Ballano con i nostri maestri e con i nostri compagni di scuola.
Quanti sono gli ambienti nella storia?	Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo. gli ambienti sono 2, li abbiamo scoperti constandoli.
Quanto sono "grandi" gli ambienti di ciascuna storia?	Spiegate come fate per dire quando un ambiente è "grande" (ampio) e quando è "piccolo" (ristretto) Il bosco è molto grande, invece la tana di Odo non è abbastanza grande il bosco è fuori e la tana è dentro.

"Il bruco pigro" analisi degli ambienti



Tornareccio, 15.04.2010

Gruppo MUSCHIO

RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA "IL BRUCO PIGRO", RICERCANDO, INSIEME, LE SEGUENTI INFORMAZIONI, RIFERITE AI PERSONAGGI:

RISPONDIAMO	SPIEGHIAMO COSA FACCIAMO PER ARRIVARE ALLA RISPOSTA
Quali personaggi compaiono nella storia?	Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo. I PERSONAGGI CHE COMPARIANO NELLA STORIA SONO GEGÈ, DODO, FOX, TIM E TOM LE FORMICHE, IL PICCHIO, FARFALLE. PER SCOPRIRE LA STORIA ABBIAMO LETTA
Quanti sono i personaggi nella storia?	Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo. I PERSONAGGI NELLA STORIA SONO 8. ABBIAMO CONTATO I PERSONAGGI NELLA STORIA.
Come sono? Quali sono le caratteristiche riferite al loro aspetto fisico o al loro carattere?	
DODO È PIGRO E GRASSO. LE FARFALLE HANNO LE ALI VARIOPINTE. TIM E TOM SONO OTTIMI AMICI E SONO DISPONIBILI. IL PICCHIO È GENTILE E INTELLIGENTE.	

“Il bruco pigro” analisi dei personaggi

Venerdì 16 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Lettura della storia "Bombo, il nanetto ubriaco"
- Analisi degli ambienti della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi
- Analisi dei personaggi della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi
- Analisi delle azioni che compiono i personaggi della storia attraverso una conversazione collettiva e il lavoro di due gruppi

OSSERVAZIONI

PREPARAZIONE DEL LAVORO

I bambini sono stati informati che l'attività era la stessa dell'incontro precedente.

A variare sono: la storia e il compito dei gruppi, fermo restando che l'individuazione e la trascrizione delle azioni non è stata affidata ai due gruppi nei quali sono inseriti due bambini stranieri ed uno con particolari difficoltà di lingua.

REALIZZAZIONE DELLA FASE COLLETTIVA

Subito dopo l'ascolto della storia i bambini hanno rilevato che

- un ambiente comune alle due storie è il bosco
- il personaggio essenziale della seconda storia è solo uno
- le due storie sono fantastiche anche se alcuni elementi sono reali: bosco, animali del bosco, prato, frutteto...; sono elementi fantastici i comportamenti dei personaggi, la casa del nanetto e la sveglia di Geogè, il nanetto stesso...

LAVORO DI GRUPPO

I bambini hanno lavorato alla **presenza di un solo insegnante**, nelle **ultime ore della mattinata**, e questo ha influito sul loro livello di concentrazione.

Hanno comunque portato a termine il compito, sfruttando anche l'esperienza del giorno precedente per procedere con più sicurezza.

Nei due incontri l'attenzione dei gruppi incaricati di individuare i personaggi e gli ambienti delle storie è stata focalizzata più sulla risposta ai quesiti che sull'esposizione delle strategie messe in atto per individuare la risposta (**attenzione più al prodotto che al percorso**).

Ciò potrebbe essere stato condizionato dagli spazi della scheda destinati alle diverse risposte da fornire.

Nelle fasi successive, per fare in modo di convogliare l'attenzione sui percorsi indispensabili alla risoluzione dei problemi che verranno mano a mano posti, si presterà più attenzione anche alle **modalità di presentazione di schede** per l'inserimento di informazioni, dati, scoperte, idee, optando, ad esempio, per una minore schematizzazione e un maggior spazio-foglio da gestire autonomamente.

Bombo, il nanetto ubriaco

Una notte d'autunno nel bosco si sentiva Bombo che russava. Il suo verso era simile a una motosega in funzione. Aveva bisogno di riposare perché il mattino seguente sarebbe dovuto andare a far provviste per l'inverno.

Mentre dormiva, però, sentì un fastidio. L'acqua del ruscello, bevuta in abbondanza, gli stimolava la pipì. Era mezzanotte in punto quando Bombo si alzò per andare al bagno.

Tutto intorno era buio e tranquillo; il vento spingeva il ramo del vecchio albero e lo faceva battere contro il vetro. Un gufo borbottone partecipava con il suo verso all'orchestra di suoni notturni.

Bombo non aveva paura, erano suoni familiari. Chiuse la persiana che batteva e, tranquillamente, tornò a letto, sistemò le coperte e si riaddormentò pacificamente.

Il mattino dopo il nanetto si alzò, si lavò, fece una povera colazione perché le provviste erano finite, indossò la sua giacchetta gialla, si mise in testa il berretto rosso, prese il sacco blu da montagna e uscì di casa.

Dopo avere attraversato il bosco e il prato, a mezzogiorno arrivò al frutteto.

Là le pere gli sorridevano, invitanti, dall'albero. Ma, ahimè, erano in alto e il nanetto era in basso.

Come fare per raccoglierle?

Trascorse la prima parte del pomeriggio a provare e riprovare.

Vide uno scoiattolo che si arrampicava sui rami ... cercò di imitarlo ma scivolò. Allora provò a saltare, poi salì su un grosso sasso ... ma tutto fu inutile.

Il vento che danzava sulla cima dell'albero vide la difficoltà dell'omino e gli fece cadere davanti ai piedi una delle pere più belle.

A Bombo non parve vero. Saltellò felice intorno all'albero, poi sistemò con cura la grossa pera nel sacco blu da montagna, se lo mise sulle spalle e tornò a casa.

E che cosa pensate ne abbia fatto, il nanetto, di quella pera?

Ne tagliò un grosso pezzo in piccoli cubetti che mise sotto zucchero per l'inverno, di un'altra bella fetta ne fece marmellata. Dal resto della pera ricavò del sidro, un succo di frutta liquoroso e dolce.

Se ne lasciò una fetta cruda che mangiò la sera, a cena, mentre sorseggiava il dolce liquore.

Il sidro era buonissimo, ma il nanetto ne bevve così tanto che il mondo cominciò a girargli intorno al punto che l'omino non sapeva se a danzare fossero gli alberi o se era proprio lui.

Alla fine cadde al suolo stanco morto e si addormentò, russando e sognando...una grossa pera!



“Bombo, il nanetto ubriaco” analisi dei personaggi, degli ambienti, delle azioni

- Tomareccio, 16.04.2010
 Gruppo, CICLAMINO
- RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA "BOMBO, IL NANETTO UBRIACO" INDICANDO, IN SUCCESSIONE TEMPORALE, TUTTE LE AZIONI CHE I PERSONAGGI SVOLGONO.
1. BOMBO SI ALZÒ
 2. BOMBO SI ALZÒ PER ANDARE IN BAGNO
 3. IL VENTO SPINGEV
 4. BOMBO CHIUSE LA PERCIENA
 5. BOMBO TORNÒ A LETTO
 6. BOMBO SI SISTEMÒ LE COPERTE
 7. BOMBO SI ADDORMENTÒ PENSIERAMENTE
 8. BOMBO SI ALZÒ
 9. SI LAVÒ
 10. BOMBO FECE COLAZIONE
 11. INDOSSÒ LA GIACCA GIALLA, IL CAPPELLO ROSSO,
 12. PRESE IL SACCO
 13. USCÌ DI CASA
 14. ATTRAVERSO IL BOSCO
 15. ATTRAVERSO IL PRATO
 16. ARRIVÒ AL FRUTTETO
 17. LE PERE CORRIDEVANO DALL'ALBERO
 18. BOMBO PROVÒ A PRENDERE UNA PERA
 19. VIDE UNO SCIATTOLO
 20. LO SCIATTOLO SI ARRAMPICÒ SUI RAMI
 21. BOMBO - CERÒ DI IMITARLO
 22. BOMBO GUVOLÒ
 23. BOMBO PROVÒ A SALTARE
 24. BOMBO SALÌ SU UN GRANDE SASSO
 25. IL VENTO DANZÒ
 26. IL VENTO FECE CADERE LA PERA PIÙ BELLA
 27. BOMBO SALTÒ E FULCÒ IN TERRE



“Bombo, il nanetto ubriaco” analisi dei personaggi, degli ambienti, delle azioni

16
Tomareccio, 04.2010
Gruppo Edura

RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA "BOMBO, IL NANETTO UBRIACO"
RICERCANDO, INSIEME, LE SEGUENTI INFORMAZIONI, RIFERITE AI PERSONAGGI:

RISPONDIAMO	SPIEGHIAMO COSA FACCIAMO PER ARRIVARE ALLA RISPOSTA <small>Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo.</small>
Quali personaggi compaiono nella storia?	Bombo, gufo, scianattolo, vento. → <i>mau parla</i> Abbiamo riletto la storia e sottolineato i personaggi.
Quanti sono i personaggi nella storia?	<small>Spiegate cosa avete fatto per scoprirlo.</small> I personaggi della storia sono 4. Abbiamo riletto la storia e contato i personaggi.
Come sono? Quali sono le caratteristiche riferite al loro aspetto fisico o al loro carattere?	
<p>Bombo: è basso, nano ubriaco, ha dei vestiti colorati e la giacca il cappello il sacco,...</p> <p>Gufo: boobattone, è un animale notturno.</p> <p>Scianattolo: è un avampicatore.</p> <p>Vento: soffiante.</p>	

Sabato 17 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Socializzazione dei risultati del lavoro dei gruppi "EDERA" e "FAGGIO", incaricati di indicare le sequenze della storia "Il bruco pigro".
- Confronto tra i risultati dei lavori dei due gruppi

OSSERVAZIONI

I bambini , in riferimento alla storia "Il bruco pigro", sono stati sollecitati ad osservare il numero di azioni in sequenza, trascritti dai gruppi EDERA e FAGGIO.

Questo risultava diverso nei lavori dei due gruppi (21 e 25)

PROBLEMA: E' possibile che in una stessa storia sia diverso il numero di azioni in cui essa si articola? Cosa può essere successo nei due gruppi se sono giunti a risultati diversi?

I bambini hanno formulato le loro **ipotesi**:

"...forse qualcuno ha saltato qualche azione" "...perché non l'ha vista ""...o non gli sembrava importante." "Qualcuno può essere che ha scritto qualcosa che non era un'azione...e quell'altro forse due azioni in una stessa frase..."

Per **verificare o confutare le ipotesi** abbiamo realizzato, attraverso un lavoro collettivo, un confronto tra i due elenchi di azioni, con riferimento alla storia.

Abbiamo osservato che i casi ipotizzati si erano in effetti verificati tutti.

E' stato condiviso, a questo punto, un nuovo elenco di azioni, ordinate in successione temporale, espresse con frasi minime e al presente, per stimolare la successiva attività.

Mercoledì 21 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Socializzazione del lavoro dei gruppi
- Confronto tra i dati emersi dall'analisi degli ambienti, dei personaggi, nei diversi gruppi
- Realizzazione di un cartellone di sintesi
- **PROBLEMA: Quale delle due storie dura di più?**
- Conversazione collettiva per la formulazione di ipotesi

OSSERVAZIONI

CONVERSAZIONE COLLETTIVA

Dopo aver confrontato i dati, i bambini hanno rilevato che la storia "Il bruco pigro":

- Ha un numero minore di ambienti
- Presenta alcuni ambienti che sono "grandi" ("...quelli che non sono chiusi...") altri che sono "stretti" ("...quelli che hanno un confine)
- Ha un numero minore di azioni in sequenza
- Ha un numero di personaggi maggiore
- I personaggi sono tutti animali che si comportano, però, come persone
- E' scritta in più righe

Quale delle due storie dura di più?

Nel riflettere insieme per formulare prime ipotesi di soluzione al problema, i bambini hanno concordato sulla rilevanza di alcuni dei dati analizzati in precedenza.

Con questa scelta hanno evidenziato:

- di avere ancora difficoltà
 - ✓ nel differenziare la durata dei fatti dalla durata del racconto degli stessi (numero di righe della storia scritta)
 - ✓ nel riflettere su come le strategie messe in atto per realizzare il lavoro precedente non fossero adeguate in questa nuova situazione problematica (contare il numero di elementi o evidenziarli all'interno della storia)
- di avere, comunque, considerato importanti i dati quantitativi, tralasciando le caratteristiche dei personaggi e degli ambienti che rispondevano più ad esigenze di tipo descrittivo di emozioni, carattere, colori...

Idee, dubbi e...altro!

"...la storia più lunga è quella che ha più personaggi perché impiegano più tempo a fare e parlare...", "...ma se parlano insieme? (contemporaneamente)?..."

"...ci vuole più tempo a leggere la storia con più righe...tu leggi la storia col cronometro e vedi che per leggere più righe ci metti più tempo..."

"...la storia più lunga è quella con più ambienti perché ci vuole più tempo per passare da uno all'altro..., pure di più se sono grandi..."

Da queste ipotesi emerge, comunque,

L'IDEA DI DURATA LEGATA AL TEMPO TRASCORSO DALL'INIZIO ALLA FINE DELLA STORIA.

STORIE A CONFRONTO

TITOLO	AMBIENTI		PERSONAGGI		AZIONI	RIGHE
	QUANTE?	QUALI?	QUANTI?	QUALI?	QUANTE?	QUANTE?
Bombo, il nanetto ubriaco	4	Casa piccola Bosco grande Prato medio Frutteto grande	4	gufo Bombo Scorattolo Vento	31	28
Il bruco pigro	2	Casa piccola Bosco grande	9	Dodo Tim Tom George 2 Farfalle Farfalla-Dodo Volpe Picchio	21	26

Nel cartellone si evidenziano tutti gli elementi quantificabili (personaggi, ambienti, azioni, righe) emersi dall'analisi delle due storie

Venerdì 23 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Realizzazione di una striscia su cui vengono indicate, in sequenza, le varie azioni compiute dai personaggi della storia "Il bruco pigro" e concordate in un precedente incontro (17.04)
- Discussione e registrazione di quanto emerso dall'analisi dei dati sintetizzati nel cartellone durante il precedente incontro, relativa ai personaggi, agli ambienti, alle azioni, alla lunghezza in righe delle due storie, per definire quale delle due dura di più

OSSERVAZIONI

PREPARAZIONE DEL LAVORO

I bambini sono stati informati dell'attività che avrebbero svolto. Questa prevedeva la realizzazione di una striscia su cui incollare le azioni, trascritte ciascuna su cartoncini di stessa misura (circa cm 8 X cm8)

A livello collettivo i bambini sono stati coinvolti in un lavoro di **progettazione** che prevedeva la ricerca, in successione, di soluzioni adatte a problemi quali:

- ✓ dato il cartoncino bristol, quale sarà il verso più conveniente da seguire per tagliare le strisce in modo più funzionale allo scopo? Lato lungo/lato corto
- ✓ Come deciderò la larghezza delle strisce? Altezza vignette/altezza striscia
- ✓ Quanto sarà lunga la striscia finale? Quanti "pezzi" dovrò unire per sistemare tutte le vignette? Numero-dimensione vignette/lunghezza di un pezzo/lunghezza complessiva striscia
- ✓ La striscia è molto lunga. Per sistemarla sulla parete dell'aula è opportuno sistemarla in verticale o in orizzontale? Lunghezza striscia/altezza-larghezza aula

REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITA' PROGRAMMATA

- ✓ La striscia è stata realizzata senza eccessivi problemi.

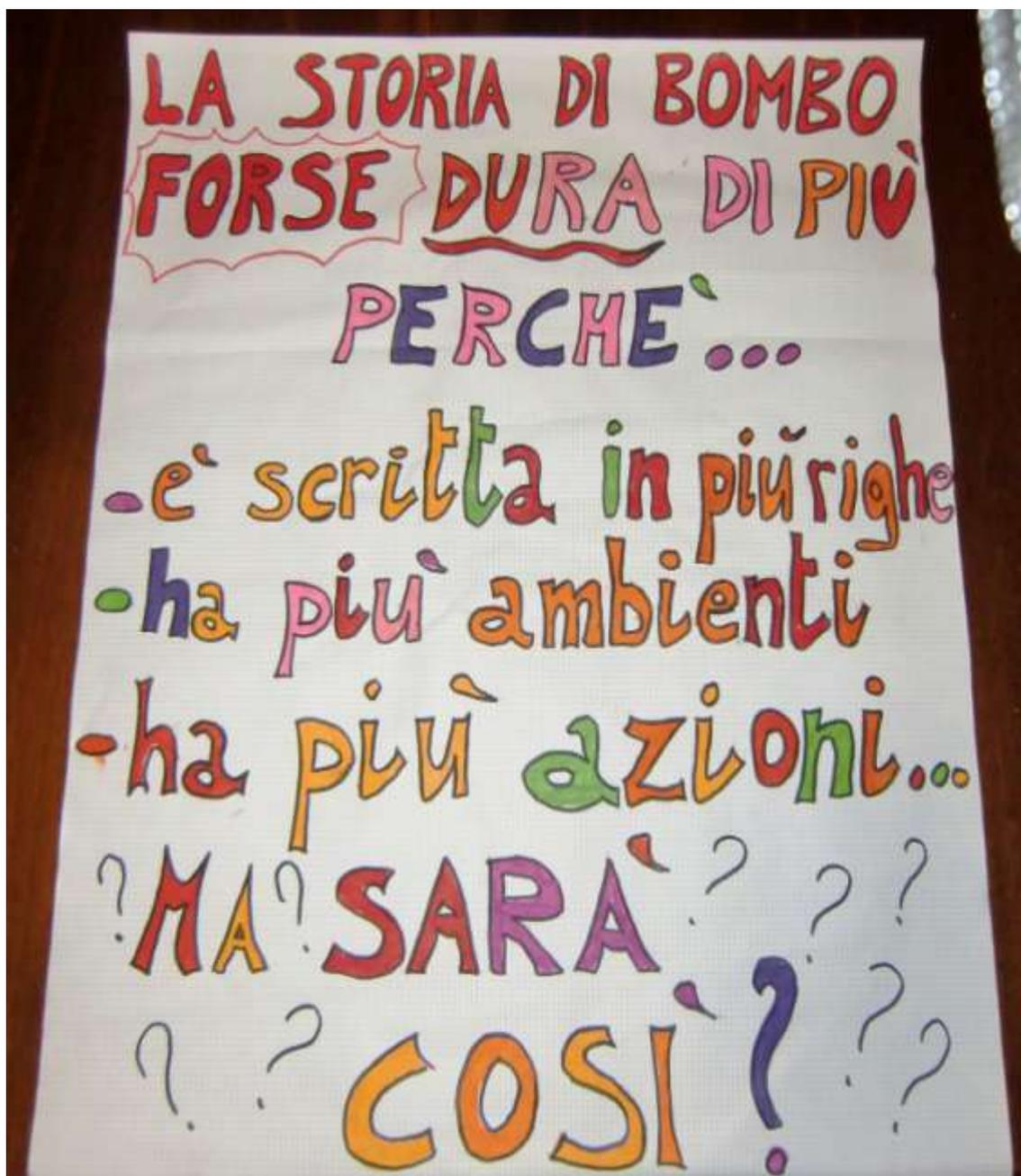
1.GEOGE' SI SVEGLIA	2.GEOGE' SI PREPARA	3. GEOGE' PASSA SOTTO IL VECCHIO ALBERO	4. GEOGE' PARLA COL BRUCO	5.
------------------------	------------------------	--	---------------------------------	---------

- ✓ La riflessione su quanto emerso nel precedente incontro è stata sollecitata, ma spesso i bambini hanno avuto difficoltà a ricordare i vari passaggi.
Oggi, per permettere di "conservare i pensieri e gli interventi" è stata utilizzata una specie di lavagna di lavoro che potrà essere consultata nei prossimi incontri, nella quale vengono appuntati i contenuti essenziali delle discussioni, la sintesi delle riflessioni...
Più semplicemente, sul retro di un calendario molto lungo, sono state riportate le idee e le conclusioni cui man mano giungevano i bambini. Su ciascun foglio un alunno ha apposto la propria firma e la data per convalidare il contenuto di quanto registrato.
Questo tipo di lavoro potrebbe essere egregiamente sostituito con l'uso della LIM, attualmente non disponibile.

A conclusione della giornata i bambini, riflettendo sul problema posto la volta precedente, analizzando la sintesi riportata nel cartellone e le riflessioni emerse in questo ultimo incontro, sono stati d'accordo nell'affermare che:

DURA DI PIU' LA STORIA DI BOMBO PERCHE' HA PIU' RIGHE, PIU' AMBIENTI E PIU' AZIONI. I PERSONAGGI SONO DI MENO MA NON SONO IMPORTANTI PER STABILIRE LA DURATA.

La rappresentazione grafica delle azioni sistemate in sequenza temporale è stata sostituita dalla sintesi scritta, per esigenze di tempo e tenendo conto del fatto che il linguaggio verbale non era risultato tanto complesso per gli alunni da non permettere l'individuazione dei vari momenti.



Sabato 24 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- **PROBLEMA:** Cosa devo fare per scoprire quanto durano le due storie?
- In gruppi: formulazione di ipotesi in merito a unità e strumenti di misura da utilizzare
- Socializzazione delle ipotesi
- Analisi dei momenti della giornata in cui si svolgono le azioni individuate nella storia "Il bruco pigro"
- Scelta della modalità di registrazione dei momenti della giornata che si susseguono ciclicamente nella storia, al fine di contare le giornate in cui la storia stessa si sviluppa

OSSERVAZIONI

PREPARAZIONE DEL LAVORO

Lettura di quanto appuntato la volta precedente sulla lavagna "...per conservare i pensieri".
Conferma dell'ipotesi formulata in precedenza: la storia del bruco pigro dura meno dell'altra

LAVORO DI GRUPPO

I bambini lavorano alla ricerca di possibili soluzioni al problema emerso

FASE COLLETTIVA

Durante la fase di socializzazione di quanto emerso nei gruppi per la sintesi delle proposte si è registrata una prima consapevolezza della differenza tra fatti e fatti narrati, tra storia e racconto della storia: "*...La storia di Bombo dura solo un giorno, però per raccontarla ci vuole molto!...*".

Per la scelta del cosa fare per risolvere il quesito posto, tutti i gruppi hanno riferito che bisogna **misurare il tempo che passa dall'inizio alla fine della storia.**

Abituati già dallo scorso anno a riflettere sullo stretto legame tra l'esigenza di misurare e quella di scegliere unità di misura e strumenti adatti, i bambini hanno ipotizzato di **misurare la storia analizzando la successione dei momenti della giornata** (mattino, pomeriggio, sera, notte) ed utilizzando, quindi, la **giornata** come **unità di misura**. Non hanno scelto come unità di misura un momento della giornata perché i 4 momenti che la compongono non sono tra di loro della stessa durata.

LAVORO DI GRUPPO

Per poter contare le giornate che trascorrono dall'inizio alla fine della storia, è opportuno analizzare, divisi in gruppi, in quali momenti della giornata ed in quali giorni si svolgono le azioni della storia individuate. Gli alunni, riferendosi alla storia del bruco pigro, che abbiamo preso prima in considerazione, ipotizzano che duri una settimana (perché hanno sentito parlare di lunedì mattina sia all'inizio che alla fine della storia e di altri giorni della settimana al suo interno).

Ricerca di possibili soluzioni al problema

FASE COLLETTIVA

Socializzazione di quanto emerso nei gruppi e sintesi delle proposte

Si pone un nuovo

PROBLEMA: Come registriamo la successione dei momenti della giornata per contare i giorni che passano nella storia?

I bambini discutono strumenti e modalità noti per raggiungere lo scopo, al termine concordano questa soluzione:

I momenti della giornata vengono identificati con un colore, che contraddistingue, in alto, nella striscia, tutte le azioni che in tale momento si sono svolte. A metà circa della linea blu che contraddistingue la notte si fa un segno che corrisponde alla mezzanotte e che, in basso alla striscia, corrisponde alla conclusione di una giornata.

I giorni della settimana risultano scritti in basso.

Mattina (rosso)				P	S	N	Mattina	P	S
1.GEOGE' SI SVEGLIA	2.GEOGE' SI PREPARA	3. GEOGE' PASSA SOTTO IL VECCHIO ALBERO	4. GEOGE' PARLA COL BRUCO				6. ...GLI AMICI DISCUOTONO...		7...CONTINUANO A DISCUTERE
LUNEDI							MARTEDI		



RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA. **PUNGI TORO**
 CERCATE INDIZI PER SCOPRIRE **QUANDO** AVVENGONO LE VARIE AZIONI.
 SCRIVETE ACCANTO A CIASCUNA L'INFORMAZIONE RICAVATA. **QUANDO?**

1. GEORGE SI SVEGLIA.	UN LUNEDÌ MATTINA
2. GEORGE SI PREPARA.	UN LUNEDÌ MATTINA
3. GEORGE PASSA SOTTO IL VECCHIO ALBERO.	UN LUNEDÌ MATTINA
4. GEORGE PARLA COL BRUCO DODO.	UN LUNEDÌ MATTINA
5. DODO CONTINUA A SONNECCHIARE.	FINO A MARTEDÌ MATTINA
6. LUNGO IL PERCORSO PER ANDARE A SCUOLA GLI AMICI DI DODO DISCUOTONO PER CERCARE UNA SOLUZIONE.	MARTEDÌ MATTINA
7. GLI AMICI CONTINUANO A DISCUTERE SOTTO L'ALBERO.	MARTEDÌ POMERIGGIO
8. GLI AMICI GIOCANO A NASCONDINO.	MARTEDÌ POMERIGGIO
9. FOX, LA VOLPE, CERCA DI TIRARE DODO FUORI DALLA TANA, MA NON CI RIESCE.	MARTEDÌ AL TRAMONTO
10. CIASCUNO TORNA NELLA PROPRIA TANA.	

RILEGGETE CON ATTENZIONE LA STORIA.

CERCATE INDIZI PER SCOPRIRE **QUANDO** AVVENGONO LE VARIE AZIONI.

SCRIVETE ACCANTO A CIASCUNA L'INFORMAZIONE RICAVATA.

1. Bombo dorme	notte
2. Bombo si alza per fare la pipì	notte (mezzanotte)
3. Bombo chiude la persiana	notte
4. Bombo torna a letto	notte
5. Bombo si sistema le coperte	notte
6.

Mercoledì 28 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Sulla storia di Bombo, il nanetto ubriaco: svolgimento della stessa attività realizzata, il 23 e 24 aprile 2010, per la storia del bruco pigro.
- Confronto della durata delle due storie attraverso la quantificazione delle giornate.
- Prima verifica dell'ipotesi iniziale in merito alla loro durata.

OSSERVAZIONI

Facendo riferimento alle strisce delle due storie, i bambini si rendono conto che la storia che ha maggiore durata è quella che avevano ipotizzato più breve: la storia "Il bruco pigro" dura una settimana, "Bombo, il nanetto ubriaco, dura una sola giornata. **L'ipotesi iniziale è confutata.**

Prima di fissare su un cartellone di sintesi questa conclusione i bambini riflettono per **verificare** se la misura effettuata è corretta, se **il percorso** seguito è adeguato. L'unità di misura-giornata, infatti, per essere efficace e corretta deve essere sempre uguale a se stessa e ripetersi fino a conclusione della grandezza da misurare. Si pone un nuovo quesito.

PROBLEMA: le giornate hanno tutte la stessa durata?

Venerdì 30 aprile 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

✓ **PROBLEMA: le giornate hanno tutte la stessa durata?**

Discussione collettiva per esplicitare le conoscenze dei bambini riguardo la DURATA di una GIORNATA e la sua MISURA.

- Utilizzo di rappresentazioni grafiche della durata dei vari momenti per far emergere la percezione soggettiva della stessa

OSSERVAZIONI

Dalla discussione emergono conoscenze varie sull'argomento, legate all'esperienza ed al "sentito dire"; queste conoscenze non risultano, però organizzate e connesse tra loro:

"...sono tutte uguali ma in America è notte quando qui è giorno...", "...d'inverno e d'estate è diverso...", "...i momenti sono più lunghi o più brevi se mi annoio...", "...dipende da quante ore dura, con l'orologio vedi il numero..."

L'attività di analisi dei momenti della giornata dei bambini e delle azioni abituali che vi si svolgono, prevista per la definizione della durata delle storie, sarà utilizzata, ora, per rinforzare il concetto di misura e di strumento di misura.

Lunedì 3 maggio 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Confronto tra le rappresentazioni della durata dei momenti della giornata, realizzate a livello individuale
- Ricerca dell'unità di misura e dello strumento adeguato a misurare la durata dei momenti della giornata e la giornata nel suo complesso.
- Esperienze a livello corporeo per simulare lo spostamento delle lancette dell'orologio e la registrazione delle ore (i miei alunni sono fortunatamente 24)
- Costruzione di un orologio in cartone per giochi a gruppi e/o a coppie

OSSERVAZIONI

DISCUSSIONE COLLETTIVA

Le diverse strisce colorate dai bambini sono state incollate su un cartellone in modo da permettere l'immediata visualizzazione delle differenze di lunghezza dei segmenti/momenti tra di loro e tra i vari bambini.

Gli alunni si sono resi conto immediatamente del fatto che la durata della mattina era diversa da bambino a bambino e alla domanda: "E' possibile che si verifichi una cosa del genere?" hanno risposto di no, fornendo, dopo un confronto di possibili ipotesi di spiegazione, la seguente motivazione alla loro risposta:

"Abbiamo detto che a mezzogiorno finisce la mattina e inizia il pomeriggio. Se ci diamo appuntamento a mezzogiorno, dobbiamo arrivare tutti allo stesso momento..."

Questa affermazione ha portato i bambini a riflettere sul fatto che:

- ✓ nella giornata uno stesso momento deve avere la stessa durata per tutti i bambini;
- ✓ i momenti di una giornata non hanno tra loro la stessa durata, ma messi insieme durano lo stesso, una giornata termina sempre a mezzanotte.

Ci troviamo, però, di fronte ad un nuovo quesito: come definire l'inizio ed il termine di ciascun momento e, di conseguenza, l'inizio e la fine di ciascuna giornata?

LAVORO DI GRUPPO

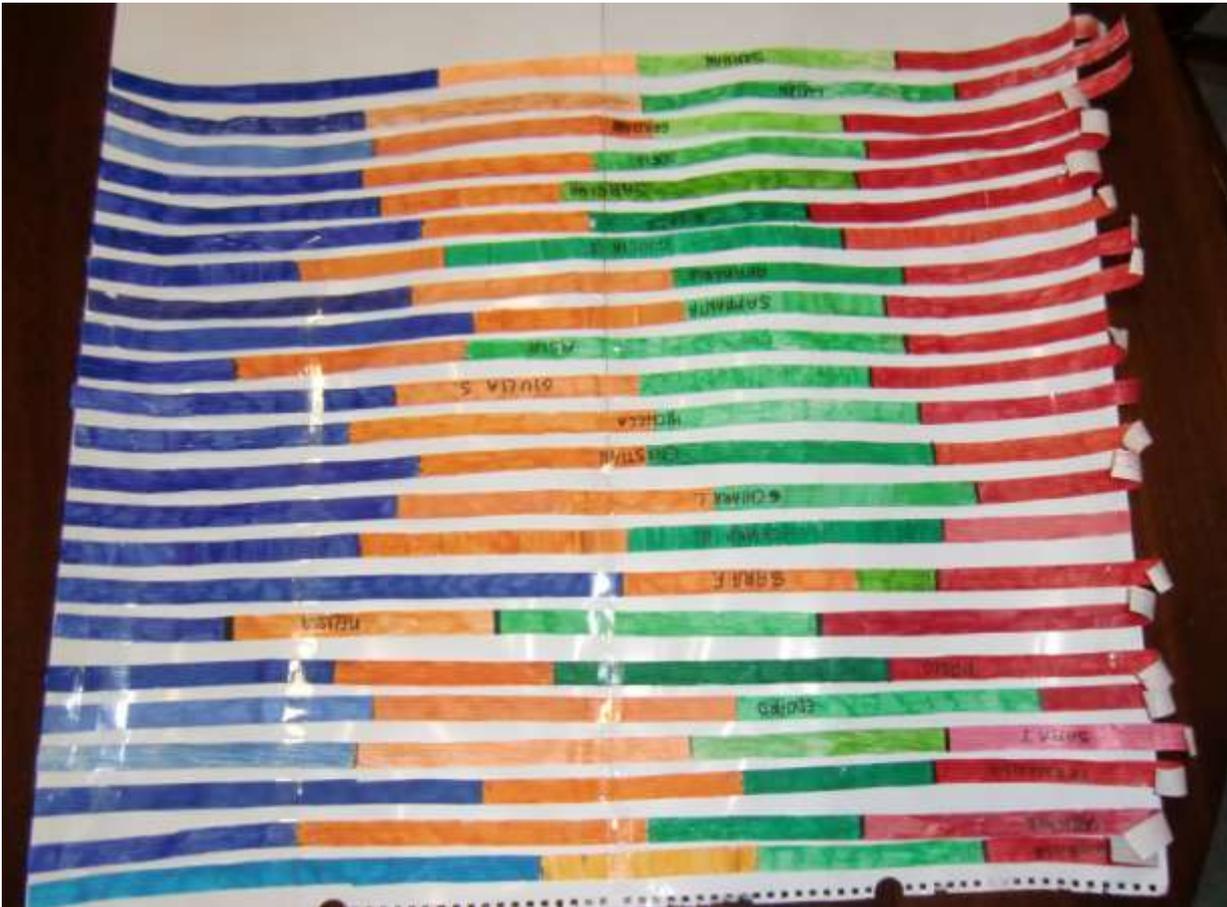
All'interno dei gruppi sono state formulate delle ipotesi.

Dalla loro socializzazione è emerso che: ***"Quelli prima di noi si sono messi d'accordo e hanno deciso di contare le ore con l'orologio"***

Ci siamo informati che le ore che "quelli prima di noi" hanno deciso di usare sono 24 in ogni giornata.

Dobbiamo, a questo punto, renderci conto di "come funziona" la registrazione delle ore nell'orologio analogico.

A ciascun alunno si è fatta corrispondere un'ora della giornata e, dopo una serie di giochi motori, la posizione nel quadrante è stata visualizzata su una striscia, dove le ore erano rappresentate come aventi uguale durata tra loro.



Nelle strisce il mezzogiorno è segnato dal passaggio tra il rosso (mattino) e il verde (pomeriggio).
 Risulta evidente che in ciascuna delle strisce il mezzogiorno ha una posizione diversa, ma anche
 la durata dei singoli momenti è diversa, legata alla percezione personale del tempo da parte dei
 bambini.

Mercoledì 5 maggio 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Costruzione di nuove strisce della giornata, suddivise ciascuna in 24 ore sulle quali sono evidenziati, con diversi colori, i vari momenti
- Misura della durata delle due storie analizzate utilizzando le strisce necessarie.
- Visualizzazione della durata delle storie utilizzando la spirale sul cilindro.

OSSERVAZIONI

In base alle nuove conoscenze emerse e sistematizzate durante il lavoro svolto, ora i bambini hanno uno **strumento arbitrario per misurare la durata delle due storie e confrontarle**.

Rileggendo le due storie e osservando le striscia delle sequenze, i bambini hanno compreso che se per una storia (Bombo, il nanetto ubriaco) è sufficiente utilizzare una sola striscia-giornata, per l'altra (Il bruco pigro) è necessario incollarne sette in successione: la storia ha la durata di una settimana.

L'arbitrarietà dello strumento di cui abbiamo fatto uso è rappresentata, però, solo dalla sua struttura e dal suo funzionamento, perché i criteri alla base del suo utilizzo sono strettamente connessi alla misura convenzionale. I segmenti/ore sono rappresentati tutti della stessa lunghezza (**unità di misura-ora**), sono in numero di 24 e la somma di 24 unità di misura-ora mi danno una nuova unità di misura, quella della giornata. La somma di sette unità di misura-giornata mi danno una nuova unità di misura, la settimana.

Le strisce sono state arrotolate intorno ad un cilindro sul quale è visualizzata la linea della mezzanotte che determina il passaggio da una giornata all'altra e che dovrà coincidere con la mezzanotte sulla striscia.

Risulta evidente la spirale nella striscia della settimana e, quindi, la ciclicità.



La striscia della giornata

Sabato 8 maggio 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Discussione collettiva per far emergere l'esigenza di utilizzare la misura-tempo adeguata a misurare la durata di azioni, fatti, situazioni...
- Scoperta dell'unità di misura minuto e secondo attraverso l'osservazione del timer del computer, in fase di realizzazione di un power-point per la socializzazione di un progetto che prevedeva l'esposizione più o meno prolungata delle slides
- Costruzione di uno schema di sintesi per visualizzare la corrispondenza tra le unità di misura delle durate esaminate e le possibili azioni, situazioni che con esse posso misurare e registrare.
- Confronto tra la durata degli eventi delle storie e la durata della narrazione delle stesse.

OSSERVAZIONI

Il lavoro di misurare in secondi la durata di un brano musicale, trasferire la misura al tempo di esposizione di una slides ed altre esperienze di questo tipo, legate ad esempio ai tempi dedicati alla danza o al canto nell'ambito della stessa proiezione, hanno entusiasmato i bambini, portandoli a riflettere su quella realtà che tutti i giorni hanno davanti ma sulla quale non sempre puntano l'occhio attento dell'osservatore.

La costruzione dello schema è passata per una fase iniziale svolta a livello di gruppo, cui ha fatto seguito la socializzazione, quindi la sintesi, che ha rappresentato un momento efficace di **verifica** delle conoscenze acquisite e del processo meta cognitivo su strategie e procedure messe in atto per giungere a risolvere i quesiti che si sono posti lungo il percorso.

La riflessione sull'unità di misura adeguata ha riportato i bambini al **problema iniziale: definire quale delle due storie esaminate dura di più.**

A questo punto per loro non è stato difficile riflettere sul fatto che tempo reale e tempo di narrazione non coincidono e se per la narrazione dura di più la storia "Bombo, il nanetto ubriaco", la cui lettura impiega qualche minuto in più, considerando il tempo reale di svolgimento degli eventi, dura di più la storia "Il bruco pigro", una settimana rispetto ad una giornata dell'altra.

SCHEMA DI SINTESI

Uso l'unità di misura...	...per misurare e registrare il tempo che passa per...
ANNO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ costruire una casa ✓ ricercare un tesoro ✓ realizzare una statua ✓ da bambino diventare adulto...vecchio (età) ✓ realizzare un parco ✓ costruire un capannone
MESE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ far crescere un bambino nella pancia ✓ trascorrere una stagione ✓ indicare l'età di un neonato ✓ le vacanze estive dalla scuola
SETTIMANA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ trascorrere le ferie ✓ fare un viaggio lungo ✓ le vacanze di Pasqua e di Natale dalla scuola ✓ partecipare alla colonia estiva ✓ trascorrere la vacanza al mare ✓ dipingere un quadro ✓ ruotare i nostri incarichi a scuola ✓ cambiare i posti ✓ fare assenze prolungate
GIORNO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ fare una festa paesana ✓ essere assente a scuola ✓ fare una gita ✓ far visita a una persona e farsi ospitare anche la notte ✓ lavorare
ORA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ fare un viaggio ✓ vedere un film ✓ fare ginnastica ✓ fare un'acconciatura dal parrucchiere ✓ stare a scuola ✓ scrivere una storia lunga ✓ leggere un libro ✓ cucire un vestito ✓ dormire ✓ cucinare
MINUTO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ fare silenzio per ricordare un defunto ✓ fare la doccia ✓ fare uno spostamento breve in auto ✓ correre ✓ guardare un cartone ✓ leggere ✓ fare pochi compiti ✓ scrivere un testo breve

Martedì 18 maggio 2010

Durata: 1h

ATTIVITA'

- Costruzione di un orologio analogico in cartone con le lancette mobili, da utilizzare per giochi a coppie e/o di squadra, da utilizzare anche per scambi comunicativi in lingua inglese (What's the time?...It's...)



intervento
dell'ins.
D'IPPOLITO ASSUNTA
che cura
nella classe
l'insegnamento
della
MATEMATICA

Giovedì 14 maggio 2010

Durata: 2h

ATTIVITA'

- Confronto tra le strisce rappresentanti i momenti della giornata elaborate dai singoli alunni
- Elaborazione di un modello unico

PROBLEMA: Quale striscia rappresenta meglio i momenti della giornata? E' necessario l'uso di campione unico uguale per tutti?

Dopo aver osservato tutte le strisce elaborate singolarmente, i bambini sono pervenuti alla conclusione che ognuno aveva un'idea personale della durata dei momenti della giornata.

La discussione ha messo in rilievo che era necessario intendersi sui significati di: notte – mattino – pomeriggio – sera e di stabilire

insieme quando iniziava l'uno e quando finiva l'altro.

I bambini per stabilire tutto ciò hanno fatto ricorso alle loro nozioni spontanee di orario , usando espressioni come: “alle sei del mattino inizia la mattina, perché comincia a fare giorno...”, “ all'una del pomeriggio inizia il pomeriggio”..., “ la sera inizia all'ora di cena verso le sette di sera...”, ecc....

In seguito hanno stabilito di usare un rettangolino di tre quadretti per rappresentare ognuna delle 24 ore della giornata per ricostruire una striscia uguale per tutti.

Per verificare la validità delle loro ipotesi si è passato alla costruzione e alla colorazione di una striscia riprendendo i colori già usati in precedenza per evidenziare i momenti della giornata, in base ai criteri scelti collegialmente.



Venerdì 15 maggio 2010

Durata: 3h

ATTIVITA'

- Passare da una rappresentazione lineare ad una rappresentazione circolare dei momenti della giornata

OSSERVAZIONI

L'insegnante fornisce ad ogni bambino un cerchio avente la circonferenza uguale alla striscia già costruita.

PROBLEMA: Come fare per rappresentare i momenti della giornata in modo che si evidenzii la ricorrenza dei momenti della giornata?

I bambini hanno formulato le loro ipotesi che quasi univocamente riferivano che:..." basta unire la fine e l'inizio della striscia e si crea un cerchio che può rotolare ...", " si può anche usare un cerchio e segnare sul bordo i rettangolini"....

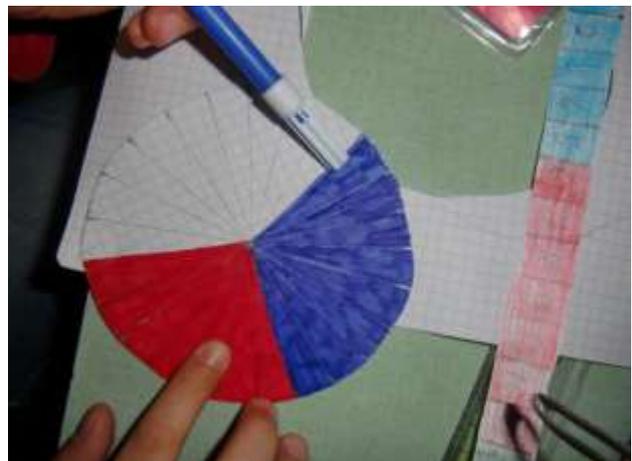
Allora l'insegnante fornisce ai bambini cerchi disegnati aventi la circonferenza uguale alla lunghezza della striscia che i bambini ritaglieranno.

La realizzazione dell'aerogramma può avvenire con un lavoro di piegatura del cerchio oppure riportando sulla circonferenza la misura campione desunta dalla misura del rettangolo.

Quando i bambini avranno completato la divisione del cerchio in 24 settori circolari, si ripeterà la colorazione e la riscrittura delle ore sui vari "spicchi".



Preparazione dell'aerogramma



Durata: 2h

ATTIVITA'

- Costruzione del quadrante dell'orologio
- Divisione dell'ora in minuti

PROBLEMA: E' possibile usare il cerchio diviso come strumento di misurazione ? Sarà necessaria qualche modifica?

I bambini fanno notare che :

“ il cerchio è come un orologio, ma è troppo grande...”, “ si possono fare due cerchi ...”, “ possiamo scrivere fino a 12 e poi sotto ogni numero fino a 24...”.

Per **verificare** si prepara , collettivamente, un cerchio che con l'aiuto dell'insegnante verrà diviso in 12 settori circolari nei quali verranno riportati i primi 12 numeri e sotto ad ognuno di essi gli altri 12. (I bambini sono pervenuti a tale conclusione grazie ai giochi motori fatti in precedenza , quando si erano messi in cerchio ed ognuno di essi rappresentava un'ora del giorno).

Stabilito che ogni ora è fatta di 60 minuti si procederà all'ulteriore sistemazione dei medesimi sul quadrante.