



Area: uomo, territorio,
Cittadinanza e Costituzione

Lucia Frigerio

A spasso nel tempo

Per avviare gli alunni alla rappresentazione di percorsi programiamo insieme a piedi un semplice tratto di strada nei dintorni dell'edificio scolastico, per esempio dalla scuola alla biblioteca o al Comune o al parco più vicino.

Poniamo attenzione ai punti di riferimento fissi che si incontrano nel cammino e che poi faciliteranno la rappresentazione.

È utile, inoltre, fotografare questi riferimenti: serviranno in aula per ricostruire oralmente il percorso svolto.

Chiediamo agli alunni di rappresentare la strada percorsa, tenuto conto della rivisitazione fatta con le fotografie. Probabilmente dalle rappresentazioni emergeranno alcuni semplici simboli per rappresentare i punti di riferimento fissi (posta, panificio, farmacia, gelateria, parcheggio, semaforo); cogliamo l'occasione per condividere e rielaborare con la classe i simboli per conoscere il significato di **legenda**.

In un secondo momento, rappresentiamo su un cartellone il percorso ponendo molta attenzione agli indicatori di direzione e alla quantificazione dei

tratti percorsi utilizzando anche modalità arbitrarie. Se necessario, ripetiamo il tragitto con alcune modalità di misura, ad esempio i passi di una sola persona, da verificare. Riportiamo inoltre i simboli della legenda stabilita insieme.

Forniamo a ciascun alunno la traccia di un percorso scelto (scuola-biblioteca, scuola-parco, scuola-panetteria, scuola-posta, scuola-municipio, scuola-bar) su un foglio bianco con quadrettatura da un centimetro dove si trova già collocato il simbolo rappresentante la scuola che fa da punto di partenza.

Quindi accompagniamo gli alunni, ciascuno con il proprio foglio, lungo il percorso scelto.

Rientrati in classe, chiediamo agli alunni di verificare la traccia del percorso svolto e di disegnare man mano i simboli dei punti fissi di riferimento incontrati.

Sul percorso arricchito dai simboli disegnati, guidiamo gli alunni a disegnare il reticolo con le coordinate geografiche necessarie per trovare con facilità la posizione di luoghi.

Obiettivi

Storia

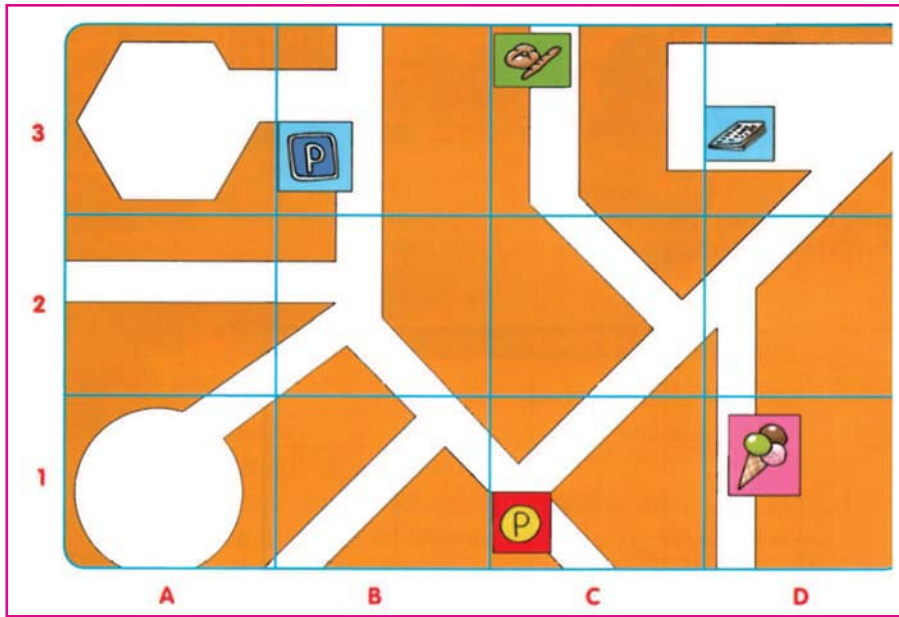
- Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato
- Riconoscere mutamenti e trasformazioni nel tempo

Geografia

- Individuare nel territorio circostante elementi fissi e mobili
- Rappresentare percorsi usando la simbologia

Cittadinanza e Costituzione

- Conoscere le regole di un gioco e riconoscerne l'importanza



Per consolidare l'abilità di utilizzare con facilità un reticolo geografico, gli alunni a coppie si interrogano sulle coordinate da attribuire alla collocazione dei vari simboli disegnati lungo il percorso. Ad esempio:

- A: Dove si trova la posta?
- B: La posta si trova in B3.
- B: Cosa trovi in D1?
- A: Trovo la gelateria.

Il gioco nel tempo

Riprendiamo il lavoro svolto a dicembre sui giocattoli ricevuti in dono a Natale. Insieme rivediamo le interviste ai nonni, i cartelloni e le tabelle per introdurre il tema del tempo libero dei bambini. Passiamo dall'interesse tecnico e tecnologico verso il gioco e il giocattolo all'attenzione verso le

dimensioni socio-relazioni per concentrare lo sguardo sul tempo, sui contesti di vita e sulle modalità di documentazione delle vicende umane. Introduciamo l'argomento con una conversazione guidata sulle esperienze di gioco dei bambini (fig. 1).

L'analisi vuole mettere in luce le condizioni in cui gli alunni trascorrono il tempo libero per avere elementi di confronto con il passato dei nonni. I dati ci porteranno a confermare stili di vita che vedono i bambini spesso in casa, da soli o con i nonni, o in spazi strutturati. È utile però far emergere anche dati deboli che indichino aspetti discordanti soprattutto là dove l'influsso di ambienti urbanizzati è meno evidente.

In un secondo momento chiediamo agli alunni di portare a scuola il gio-

Come trascorri la maggior parte del tuo tempo libero?

- Giocando
- Passeggiando
- Guardando la televisione
- Leggendo

Quanto giochi?

- Tantissimo
- Tanto
- Poco
- Niente

Hai dei giocattoli?

- Tantissimi

Tanti

Pochissimi

Che tipo di giocattoli possiedi?

- Costruiti da te
- Costruiti da un tuo familiare
- Acquistati in un negozio

Dove giochi solitamente?

- In casa
- In strada
- Al parco/in giardino

Con chi giochi?

- In compagnia
- Da solo/a

Per facilitare la conoscenza e l'utilizzo concreto di una rappresentazione del percorso svolto, predisponiamo cartellini con i simboli dei luoghi incontrati che l'alunno deve collocare sul percorso precedentemente tracciato e fornito dall'insegnante.

2

cattolo che più utilizzano per descriverlo oralmente in classe ai compagni e successivamente completarne la traccia descrittiva (fig. 2) sul quaderno. Fotografiamo i giocattoli portati a scuola, individuamo le caratteristiche descrittive utili a raggrupparli in categorie (stato di conservazione, modalità e regole di impiego) e collochiamo su un cartellone le fotografie suddivise secondo le categorie individuate (giocattoli di plastica, giocattoli di stoffa; giocattoli vecchi, giocattoli nuovi; gioco in casa, gioco all'aperto; gioco con gli amici, gioco con papà...).

Traccia descrittiva

Nome del giocattolo; materiale di cui è fatto; stato di conservazione (come appare a prima vista? Nuovo, vecchio, ben tenuto, sciupato); modalità e tempi d'uso e regole di impiego (quando e come lo usi? Quali regole rispetti?); età (quando ti è stato regalato?).

Figura 2

Sarebbe bene invitare nuovamente a scuola alcuni nonni: l'incontro con loro è non solo occasione per raccontare di giochi e giocattoli della loro infanzia, ma soprattutto per far rivivere contesti e modalità di gioco attraverso immagini, fotografie, giochi fatti insieme in classe, in palestra, in cortile. È importante preparare bene l'intervista insieme agli alunni; forniamo uno schema campione (fig. 3).

Chiediamo agli alunni non italofoni di descriverci un gioco di squadra da tavolo o di movimento da proporre al gruppo classe. Insieme analizziamo le regole e le modalità del gioco, cercando di trovare, dove possibile, rimandi a giochi noti a tutti gli alunni; poi proviamo a giocare insieme.

Quando tu avevi la mia età, avevi giocattoli?

Nessuno
 Pochi
 Molti

Se sì, che tipo di giocattoli?

Giocavi

da solo
 in compagnia

Dove giocavi?

In casa
 Per le vie del paese

In campagna
 In giardino/in cortile

C'era un giocattolo che avresti tanto desiderato possedere?

Sì No

Se sì, quale?

I giocattoli

li ricevi in regalo
 li acquistavi in un negozio
 li costruivi da solo o con l'aiuto di un adulto

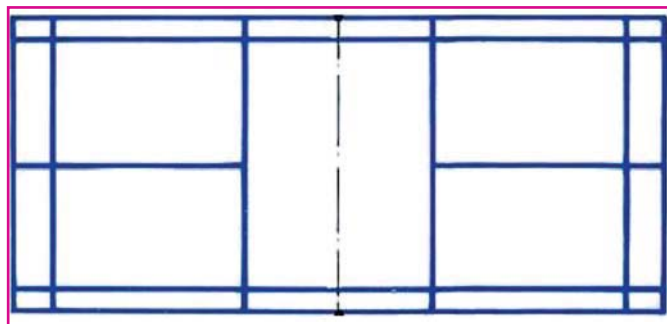
Figura 3

Valorizziamo il momento in cui i nonni giocano con gli alunni proponendo i loro giochi attraverso fotografie, filmati, commenti, lettere di ringraziamento, esposizioni su cartelloni, scelta di musiche, di simboli e immagini colorate. Procedendo, invece, con la riflessione guidata sul percorso svolto, notiamo che è possibile ricostruire aspetti del passato e del presente mediante **fonti materiali** (giochi portati a scuola dai nonni), **orali** (testimonianza dei nonni, dati di indagini), **scritte** (le regole dei giochi dei nonni) e **iconografiche** (fotografie di giocattoli del passato). Questo materiale ci permette di operare una classificazione delle fonti documentali su cartelloni murale.

Cittadinanza e Costituzione

La regola riconosciuta e condivisa come valore democratico costituisce condizione necessaria per mettere in atto buone pratiche di cittadinanza e di integrazione, a prescindere dalla cultura di origine. Tale convinzione richiede una pratica quotidiana: le regole non si insegnano, si vivono. Proponiamo attività ludiche vicine alla realtà quotidiana, come i giochi sportivi e di squadra, che promuovono

e incoraggino atteggiamenti di lealtà nei confronti dell'“avversario”. Presentiamo il badminton, simile al tennis. Le regole fondamentali: il campo è rettangolare delimitato da linee. Lo scopo è colpire un volano usando una racchetta, facendolo passare sopra la rete in modo che l'avversario non riesca a rispedirlo indietro prima che tocchi terra e senza farlo cadere fuori dal campo. Ogni volta che ciò accade, il giocatore o la coppia guadagnano un punto. Il primo giocatore o coppia che ottiene 21 punti vince un set della partita, che ne ha solitamente 3. Prima di avviare il gioco, disegniamo su un cartellone il campo da gioco. Poi, dopo aver ripreso con i bambini le regole fondamentali, in palestra delimitiamo il campo con lo scotch carta, procuriamoci le racchette (vanno bene anche quelle da tennis) e il volano e avviamo il gioco.



Il campo da badminton

Spunti di lavoro

Geografia

Chiediamo agli alunni di disegnare su di un foglio con quadrettatura da un centimetro un reticolo geografico (completo di coordinate) e a parte rappresentare con simboli alcuni luoghi o edifici che incontrano frequentemente lungo i loro percorsi (chiesa, ristorante, supermercato, farmacia, cimitero, fermata autobus, ...). Successivamente ciascuno dovrà collocare nel proprio reticolo i simboli precedentemente disegnati e scambiare con un com-

pagno il reticolo realizzato.

In seguito, ogni alunno crea la legenda a lato del reticolo del compagno in cui dovrà

- rappresentare nuovamente il simbolo;
- scrivere il nome del luogo rappresentato;
- individuare le coordinate.

Storia

Per consolidare le conoscenze acquisite sui giochi e sui giocattoli chiediamo agli alunni di descrivere in autonomia un giocattolo del passato, di cui un nonno ha già parlato in classe, utilizzando la traccia qui proposta.

- Disegno del giocattolo
- Denominazione dialettale del giocattolo

- Materiale usato
- Come veniva costruito
- Come si usava
- Altre informazioni